PAT A MAT HRAJÍ ŠACHY

šachová cvičebnice pro děti

Martin Kubala

Tento pracovní sešit slouží dětem k seznámení se s šachovnicí, figurami a jejich tahy, přičemž členění kapitol sleduje úvodní kapitoly Metodiky pro výuku šachu pro učitele a trenéry (P. Herejk).
Sešitem děti provázejí Pat a Mat, kteří řeší podobné problémy, jako potom děti na šachovnici. Úlohy rozvíjejí v dětech celou řadu schopností. Naučí se orientovat v prostoru, vnímat symetrii a hledat v obrázcích detaily, zakreslování řešení jim pomůže rozvinout jejich jemnou motoriku. Také se procvičí v jednoduchých počtech a porovnávat hodnoty. V řadě úkolů budou muset porovnat více možností a vybrat z nich tu, které vede k cíli, v jiných úkolech zase povede k cíli více cest. To vše jsou dovednosti, které se jim budou hodit nejen při dalším pronikání do tajů šachové hry, ale především v mnoha dalších úkolech, které před ně postaví situace běžného života.

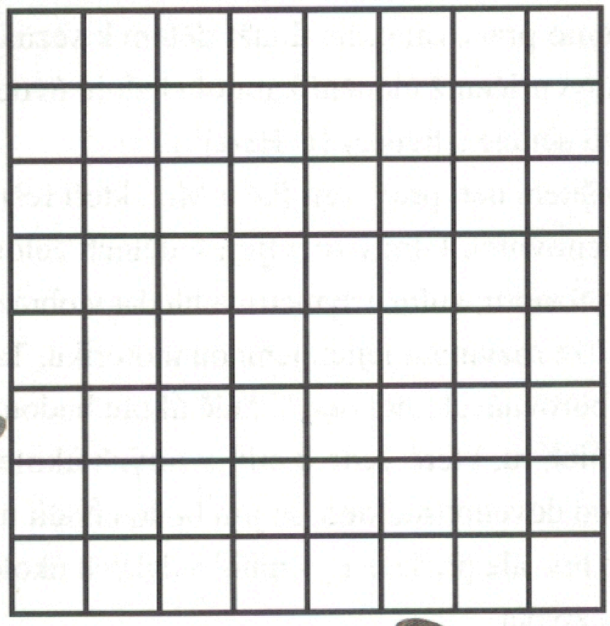
Poděkování:
Za připomínky děkuji Karlu Pliskovi, Haně Obšivačové, Ireně Hudcové a Zdeňce Kubalové.

Pat a Mat hrají šachy
cvičebnice
Autor: doc. RNDr. Martin Kubala, Ph.D., mezinárodní mistr v šachu
Návrh obálky: Jan Chvojka
Fotografie, kresby a grafické zpracování: Jan Chvojka
Odpovědný redaktor: doc. RNDr. Martin Kubala, Ph.D.

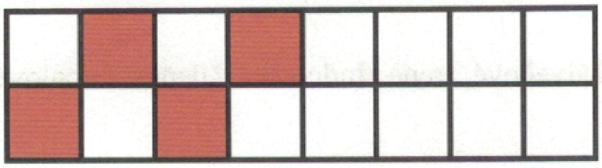
Vydal Šachový svaz České republiky, Zátopkova 100/2, 160 17 Praha 6 – Břevnov
Vytiskl KODIAK print s.r.o., Nábřeží 599, 762 20 Zlín - Prštné
Praha 2013
1. vydání
© Šachový svaz České republiky, 2013
© Patmat s.r.o., 2013

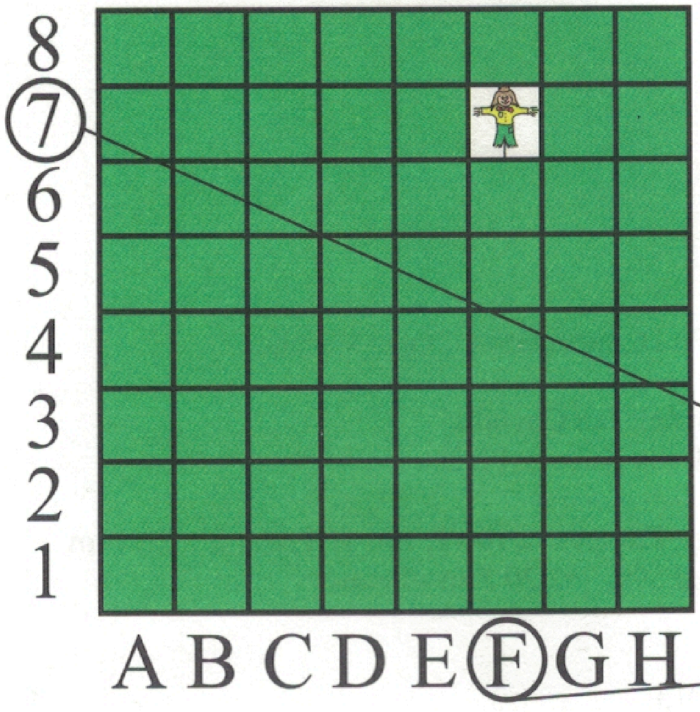
1. Šachovnice

Pat a Mat ryjí záhonek. Pat zryl jednu řadu, Mat jeden sloupec. A krtek ? Ten to vzal po diagonále od rohu k rohu. Vybarvi zrytá políčka.



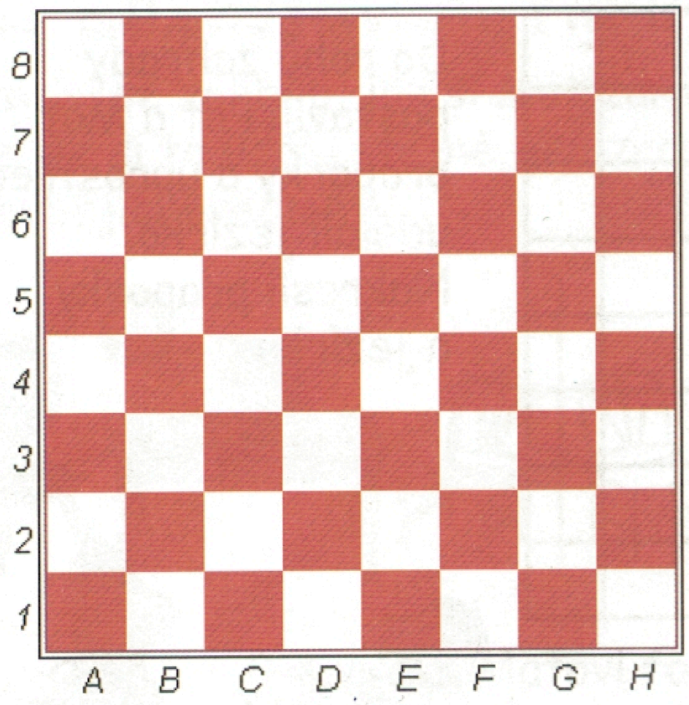
Vybarvi další políčka





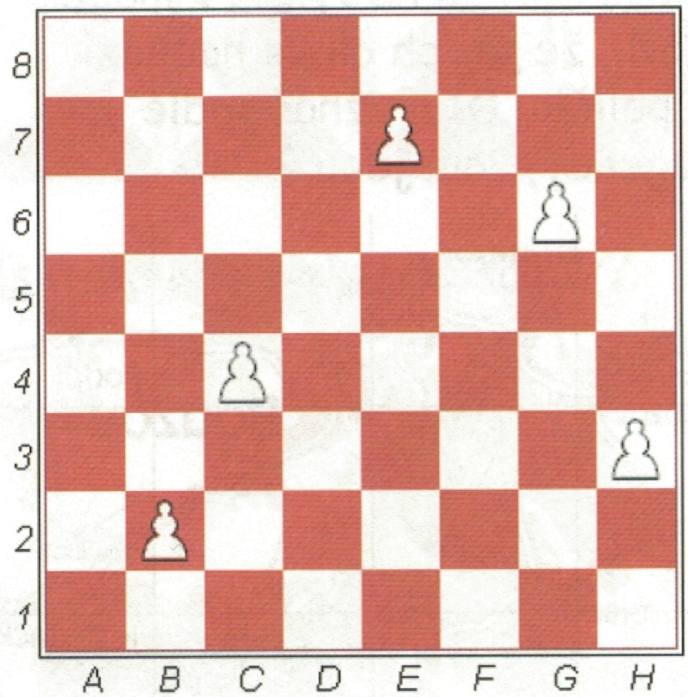
Záhonek zarostl plevelem. Naštěstí si Pat poznačil, že mrkev zasadil na C5 a kedluben na E2. Zakresli, kde jsou.

Strašák je na F7



Na bílá políčka na sloupci „E" nakresli jablíčko.

Napiš políčka, na kterých stojí pěšci.



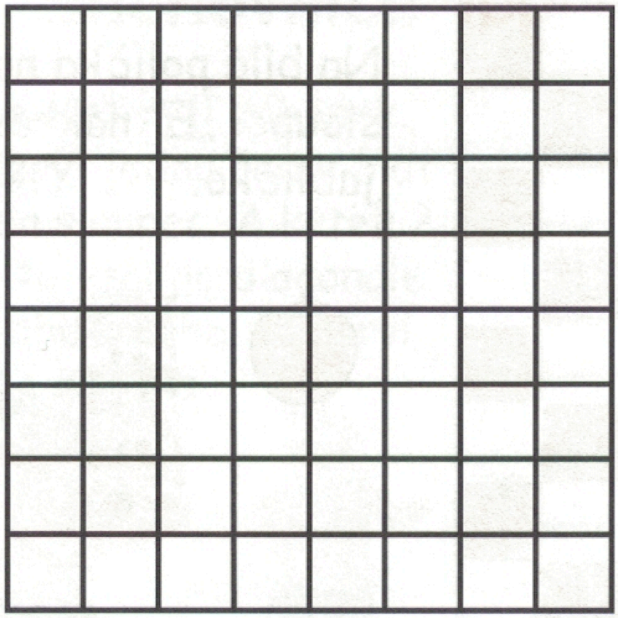
Doplň název chybějícího políčka.

A1	B1	C1		E1

C5
C3
C2

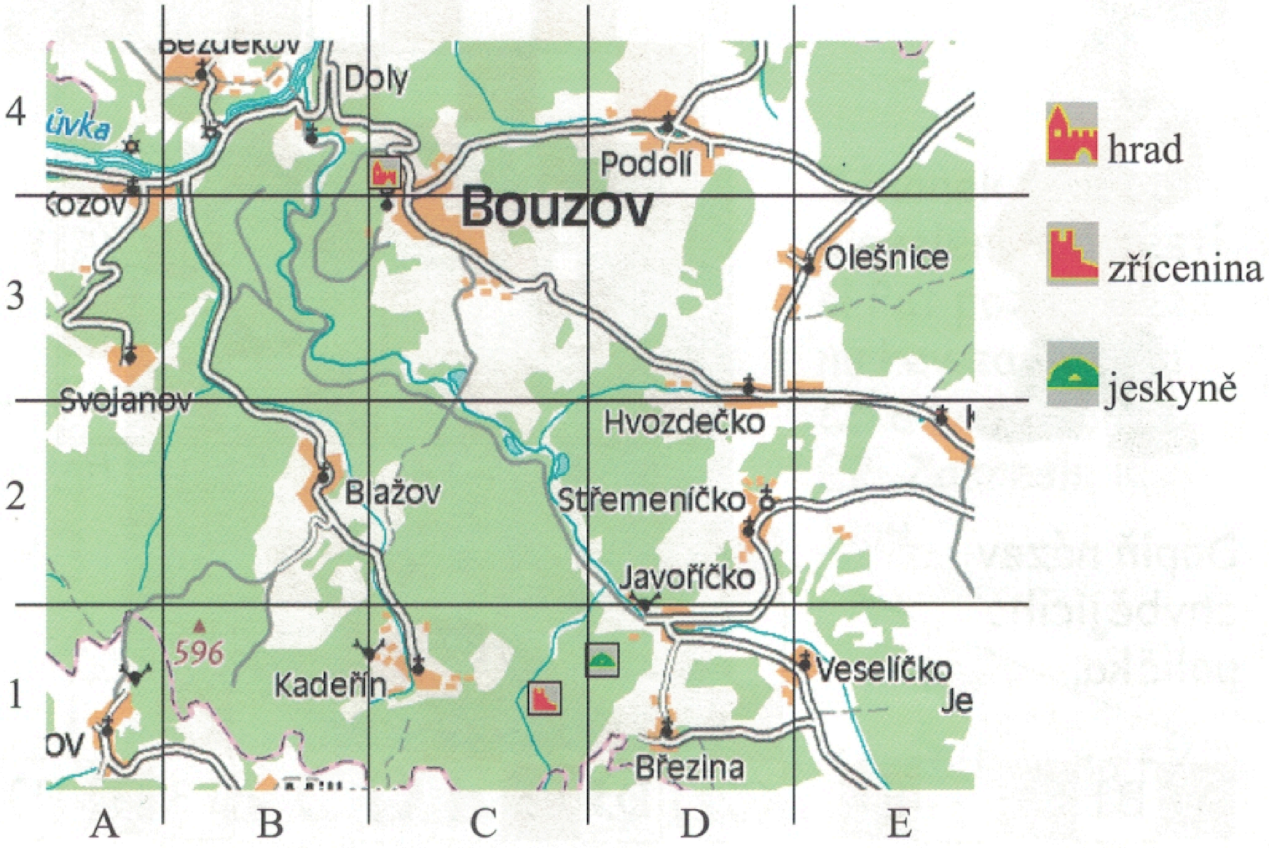
			G8	H8
		F7		
	E6	F6		
D5	E5			

F5		
F4		
F3	G3	H3



Do rohů zahrady postavili Pat a Mat praporky a uprostřed udělali jezírko. Nakresli praporky a jezírko.

Pat a Mat šli na výlet. V mapě našli, že jejich cíl se nachází v políčku D1. Poznáš podle legendy, kam jdou ?



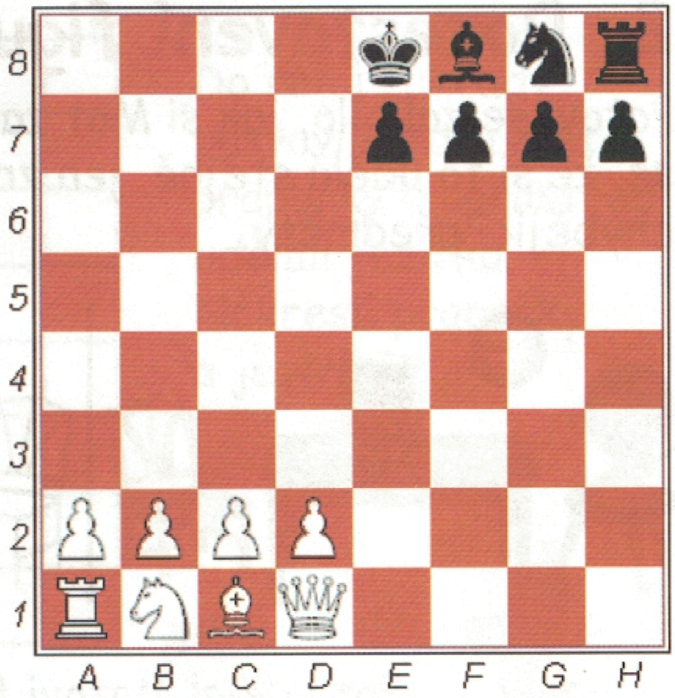
2. Rozestavení figur

Patovi se zalíbilo, jak si Mat zařídil byt. Rozhodl se, že si to udělá stejně, jen zrcadlově. Dokresli chybějící předměty.

Pat udělal Matovi fotku. Která to je ?

Nauč se jednoduše kreslit figurky - zkus to sám !

Dokresli chybějící figury černého na dámské křídlo a bílého na královské křídlo do základního postavení.

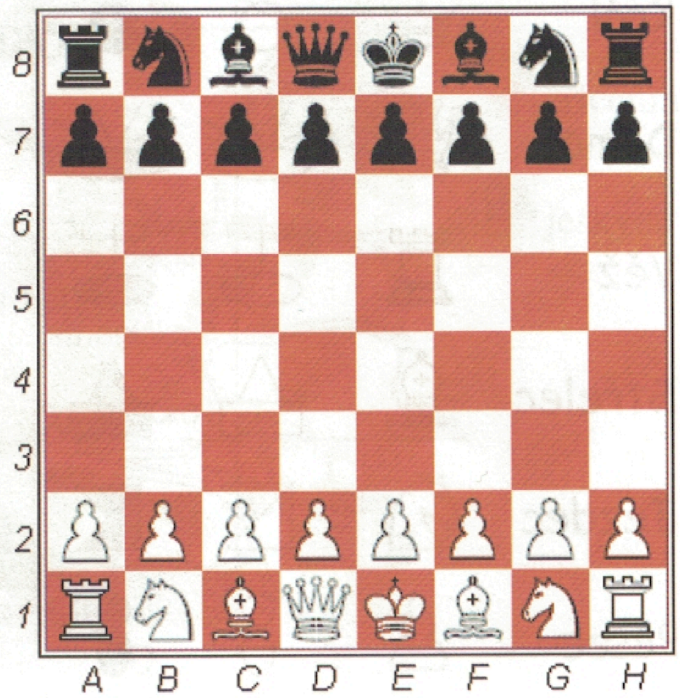


Spočítej a napiš, kolik má každé království figur.

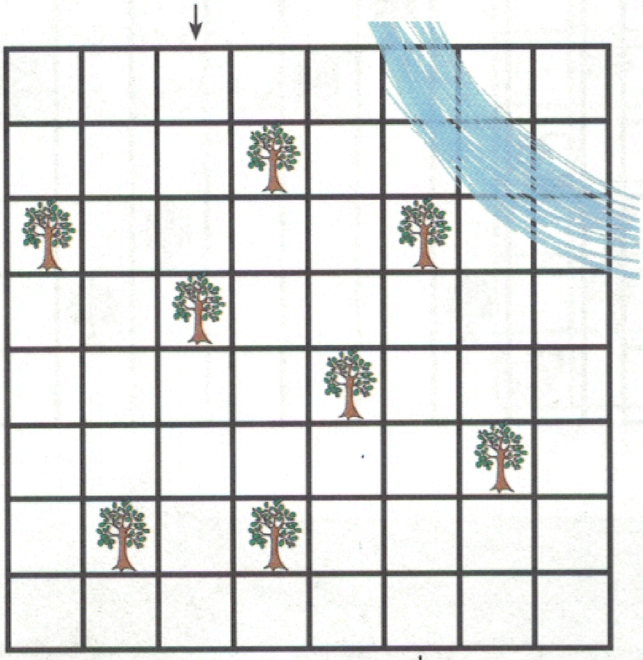
Král : Věže : Jezdci :

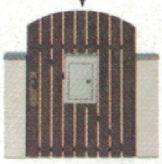
Dáma : Dáma : Pěšci :

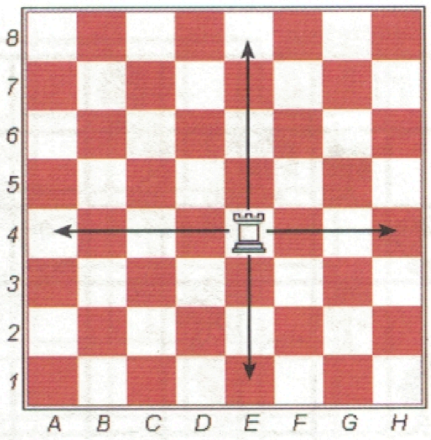
Vybarvi zeleně dámské a červeně královské křídlo.



3. Věž

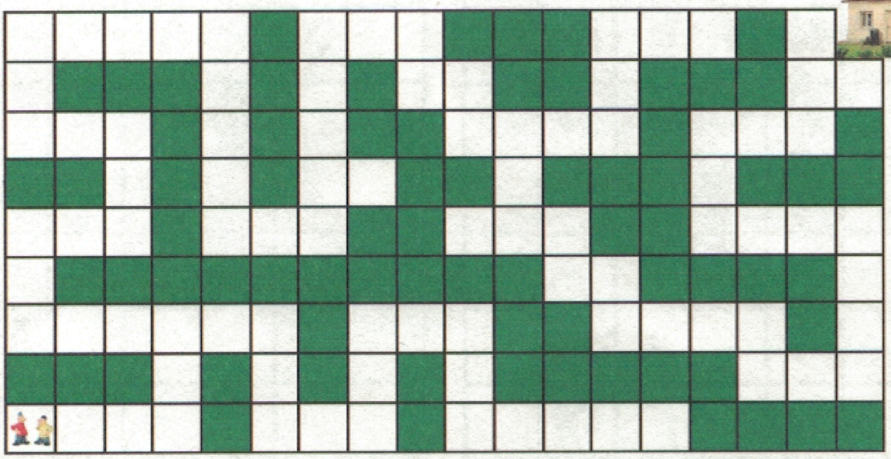


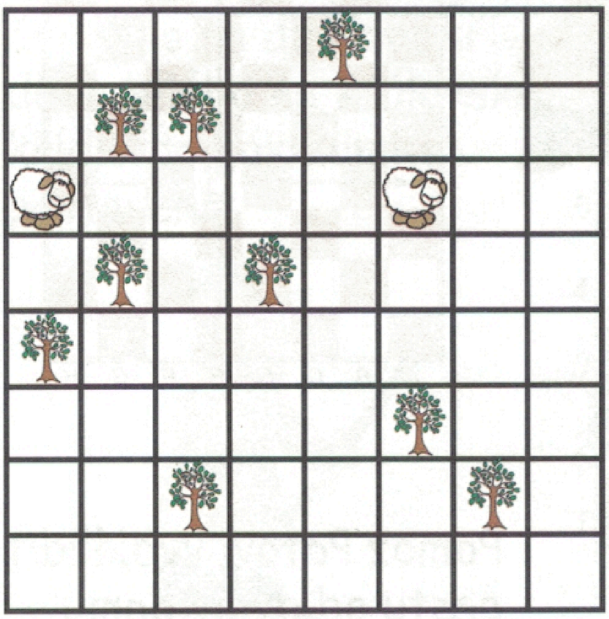


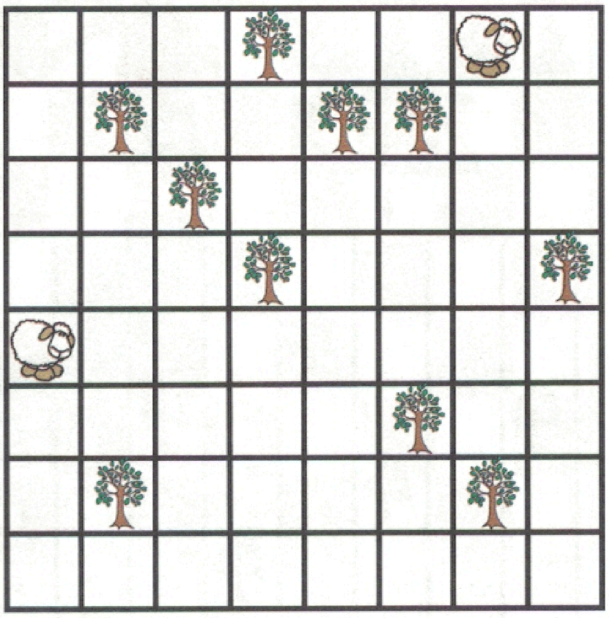


Pomoz Patovi vydláždit cestu od dveří domu k vrátkům. Vybarvi čtverečky, na které má položit dlaždice. Vyhni se stromům a řece.

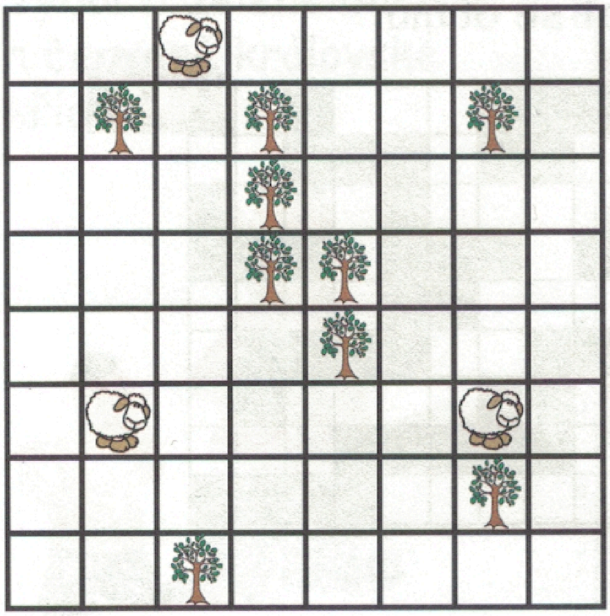
Pomoz Patovi a Matovi dostat se domů.

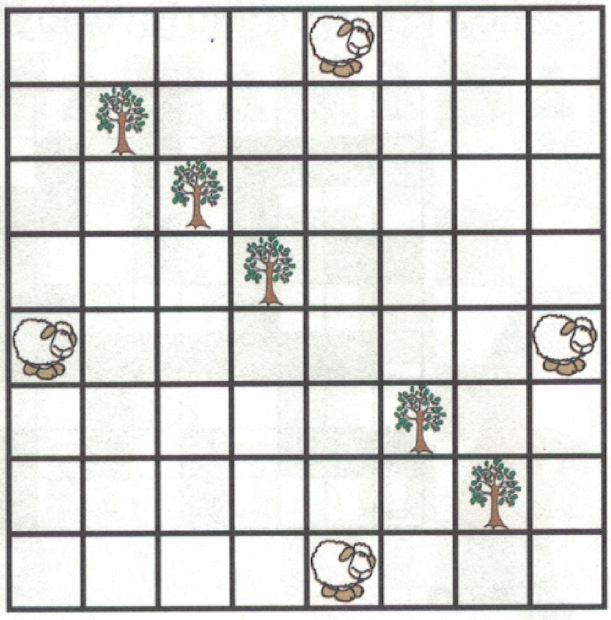




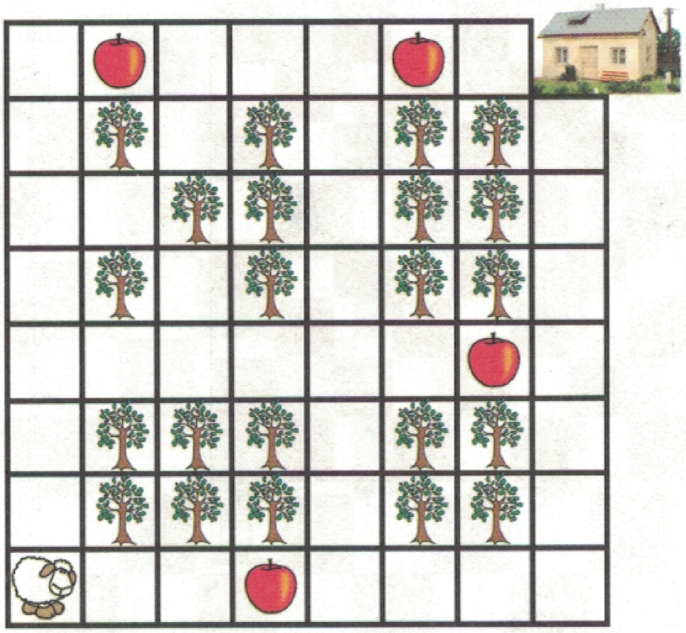


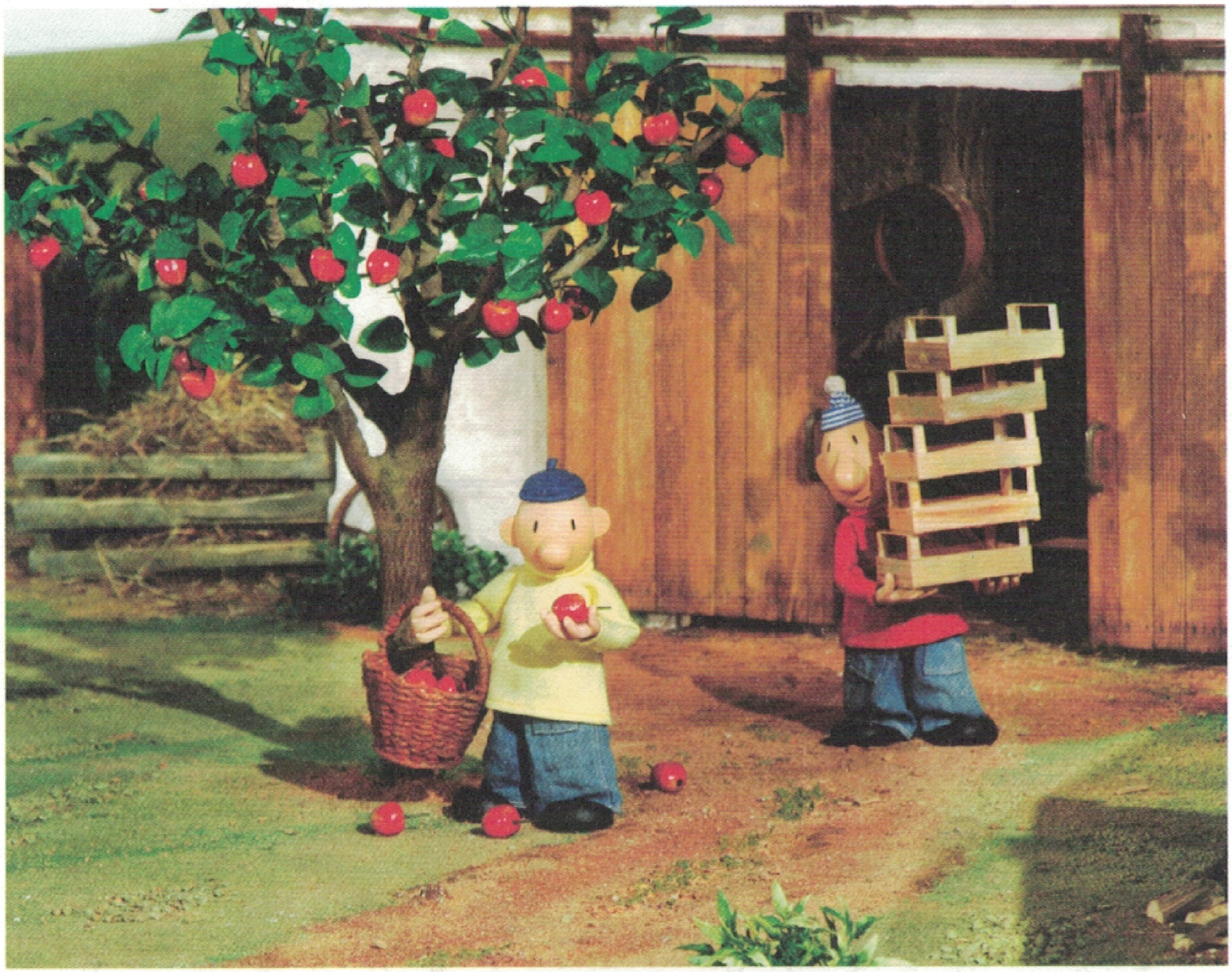
Pat hlídá ovce. Vybarvi políčko na které se má postavit, aby viděl na všechny ovce.

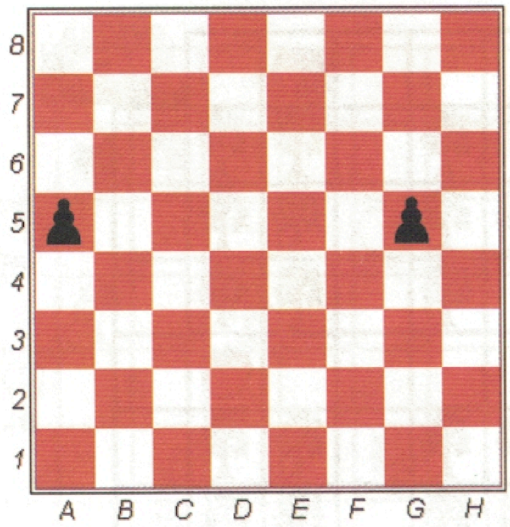


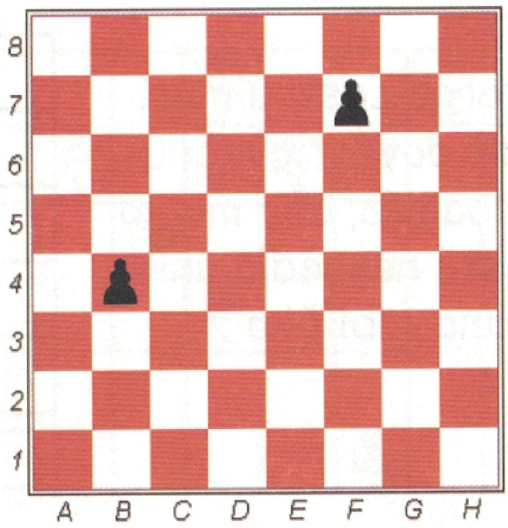


Kterou cestou musí Mat dovést ovečku do salaše, aby mu po cestě nesnědla ani jedno jablíčko ?

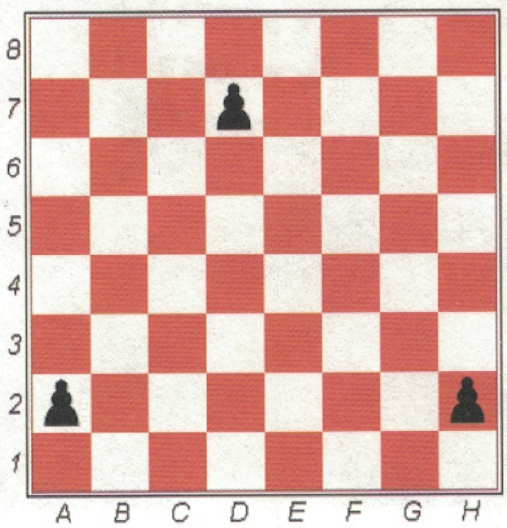


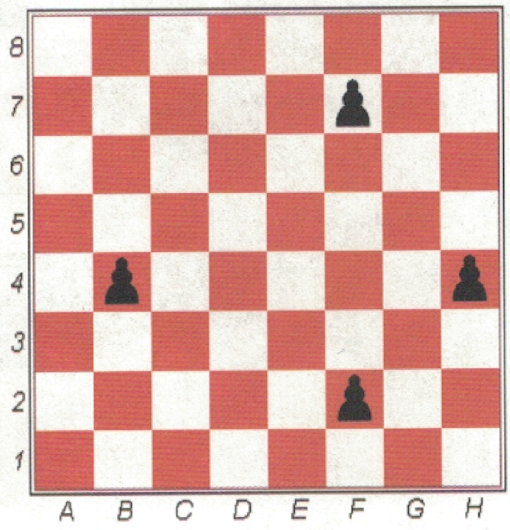




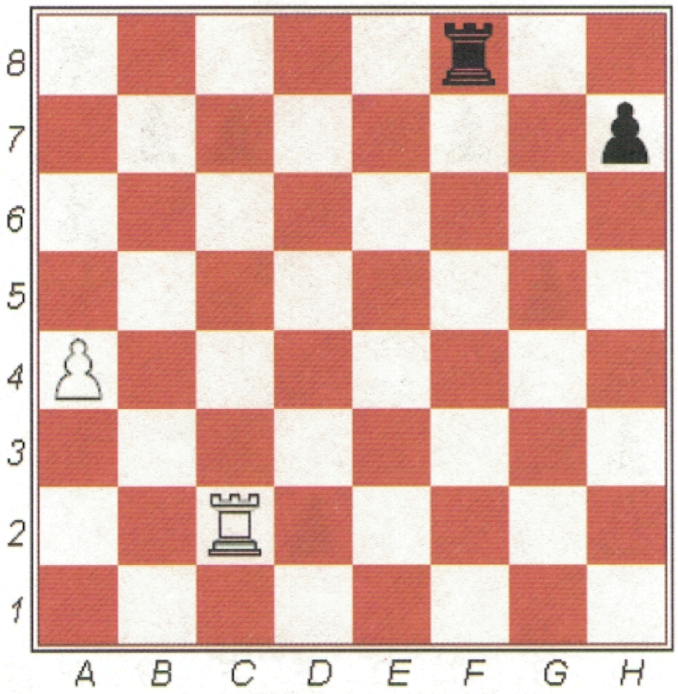


Kam musíš postavit
věž, aby napadala
všechny pěšce ?



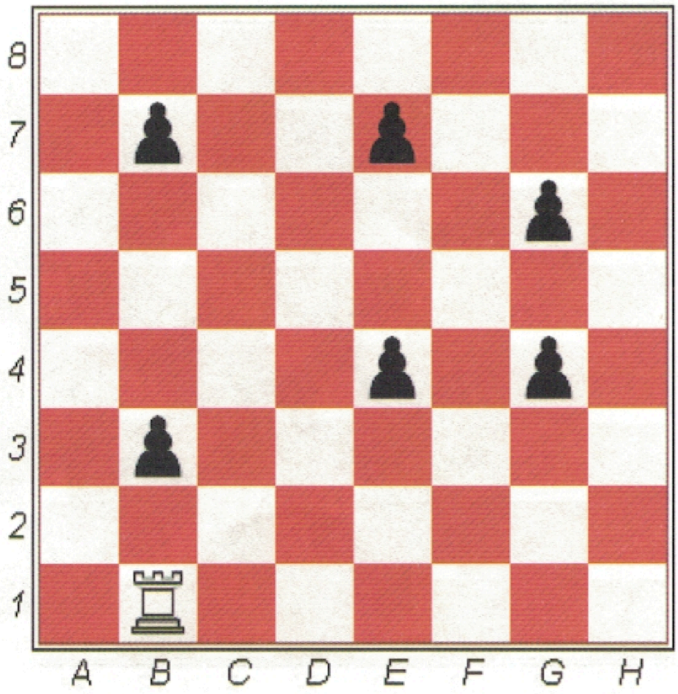


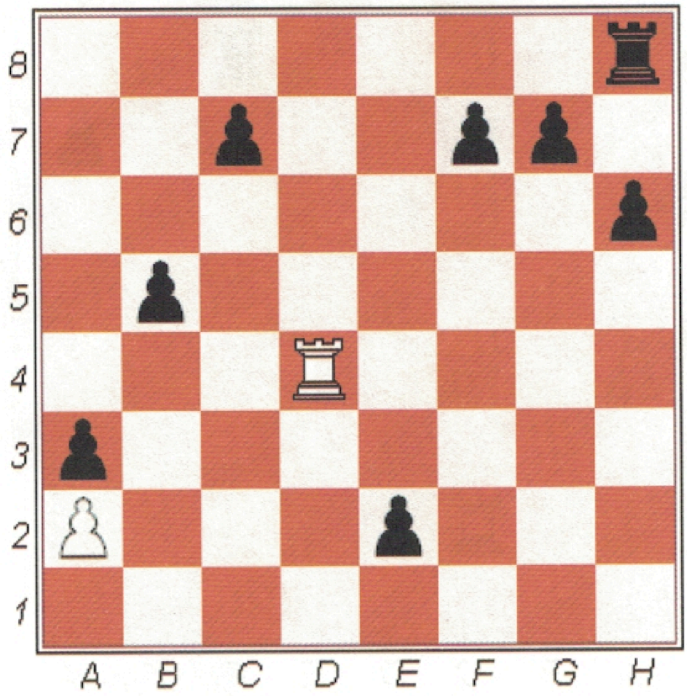
Jak se může bílá věž dostat k černému pěšci a černá věž k bílému pěšci ? Nakresli věžím cesty k pěšcům a vybarvi políčka, která napadají obě věže.



Na kterých polích stojí bílé věže v základním postavení ?

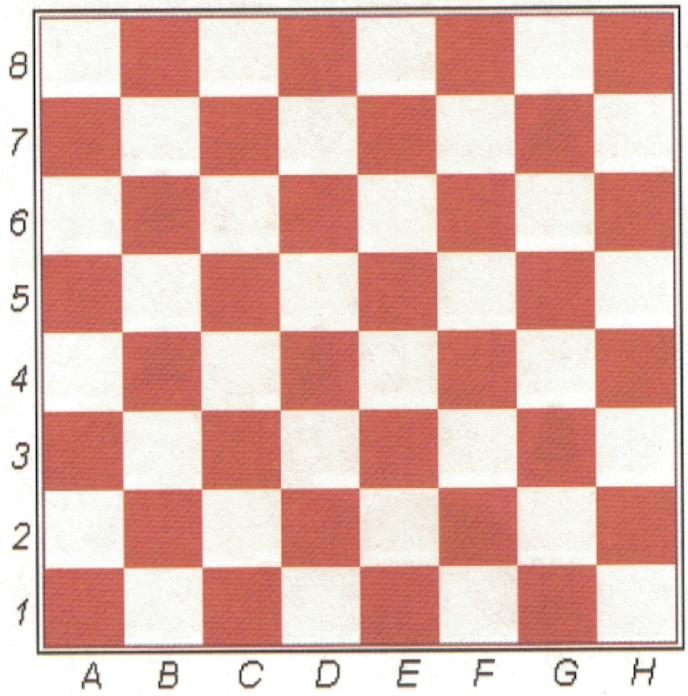
Nakresli cestu, jak může věž nejrychleji posbírat všechny černé pěšce.





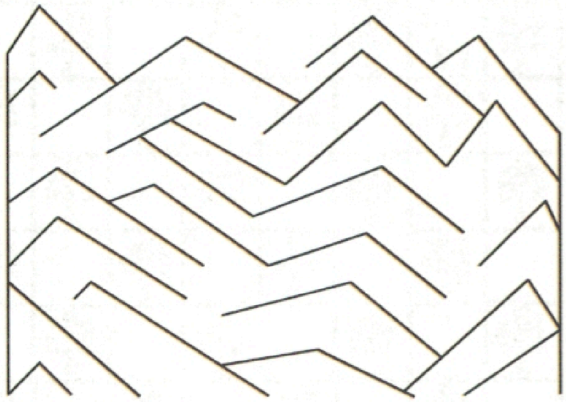
Nakresli cestu, jak se černá věž může dostat k bílému pěšci. Ale pozor - nesmí na políčka, kde stojí černí pěšci, ani nesmí zastavit na políčku, které napadá bílá věž.

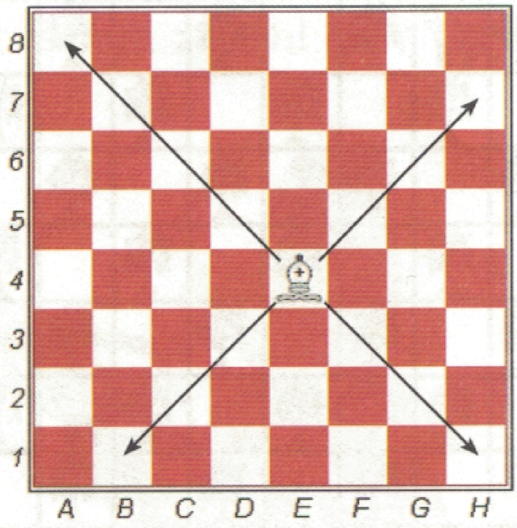
Udělej věží co nejdelší jeden tah - o kolik políček se věž posune ?

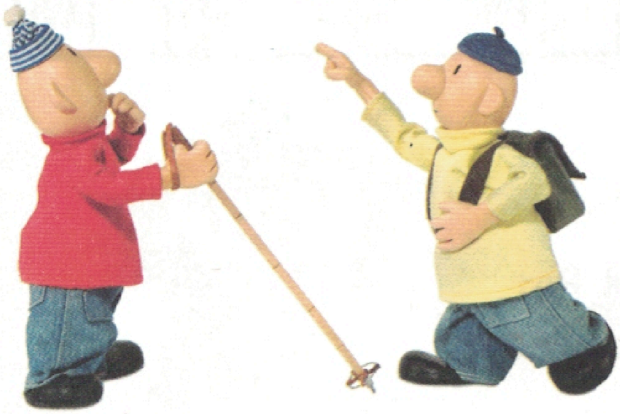


Kolik dokážeš na šachovnici postavit věží, aby se navzájem nenapadaly ?

4. Střelec

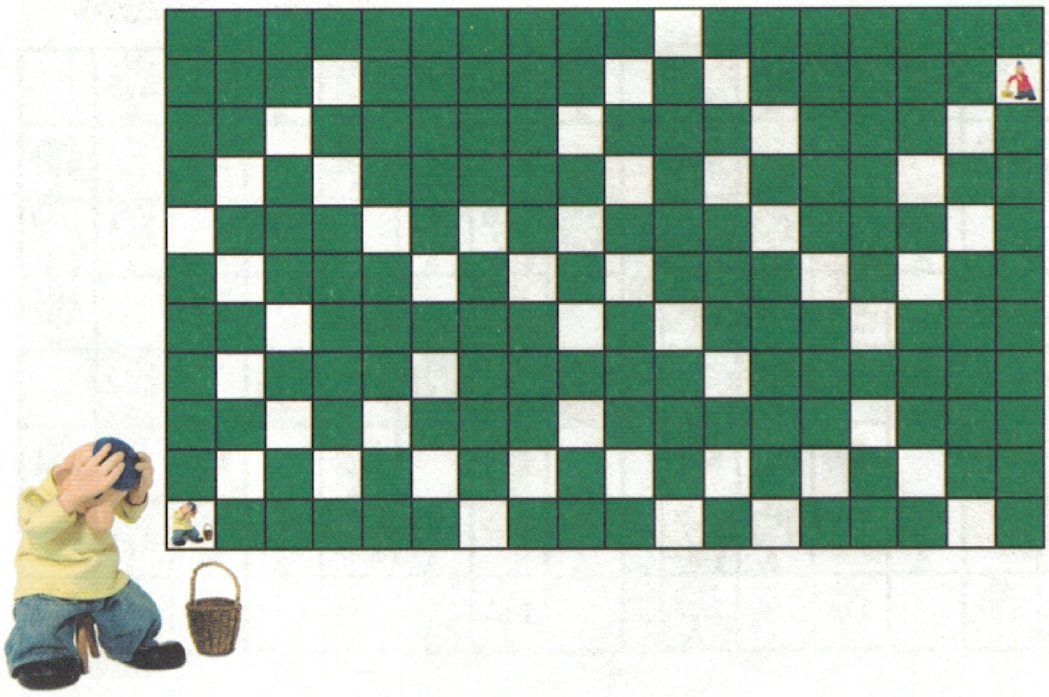


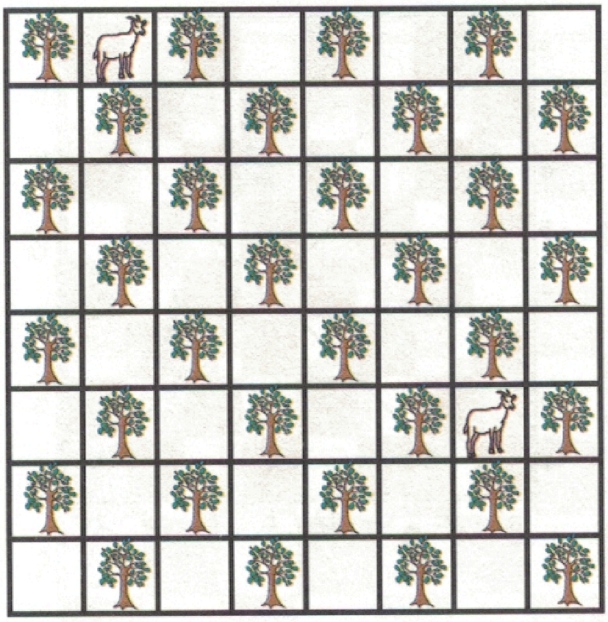


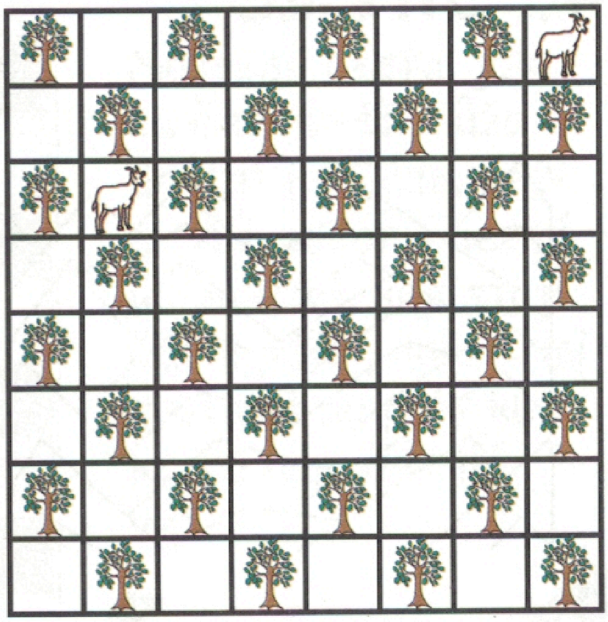


Pomoz Patovi a Matovi dostat se přes hory.

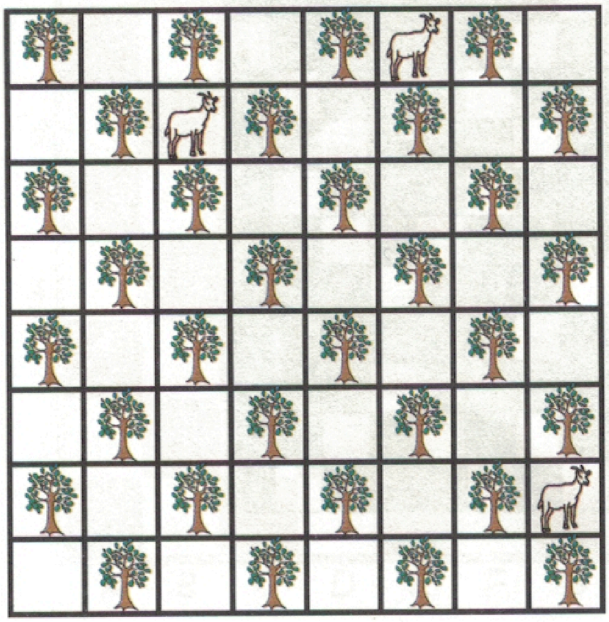
Pat se ztratil v lese. Pomoz mu najít cestu zpět k Matovi.

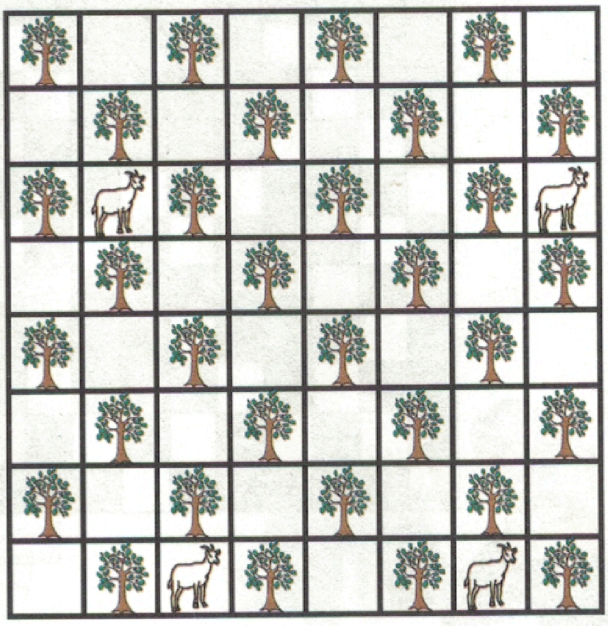




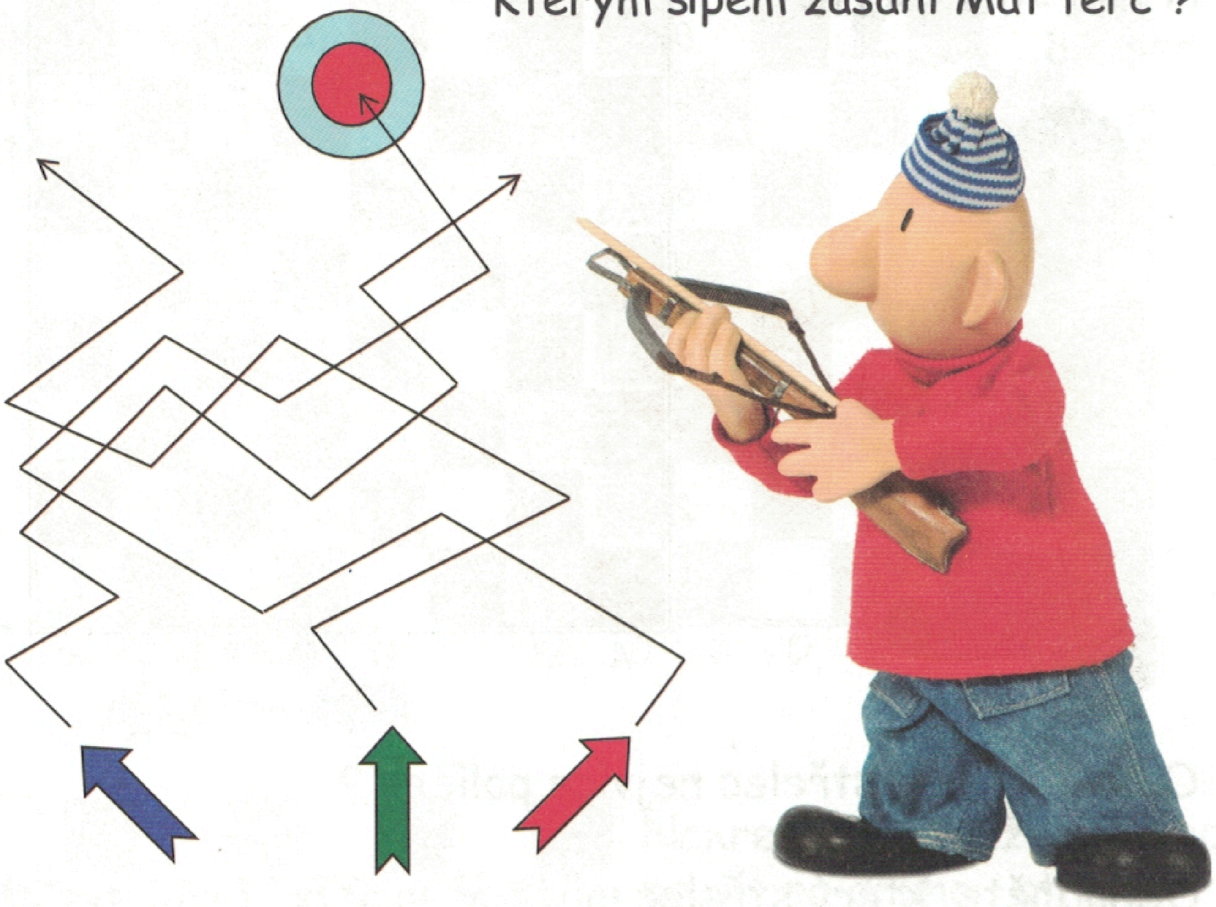


Vybarvi políčko, kde musí stát Pat,
aby viděl na všechny kozy v zahradě.

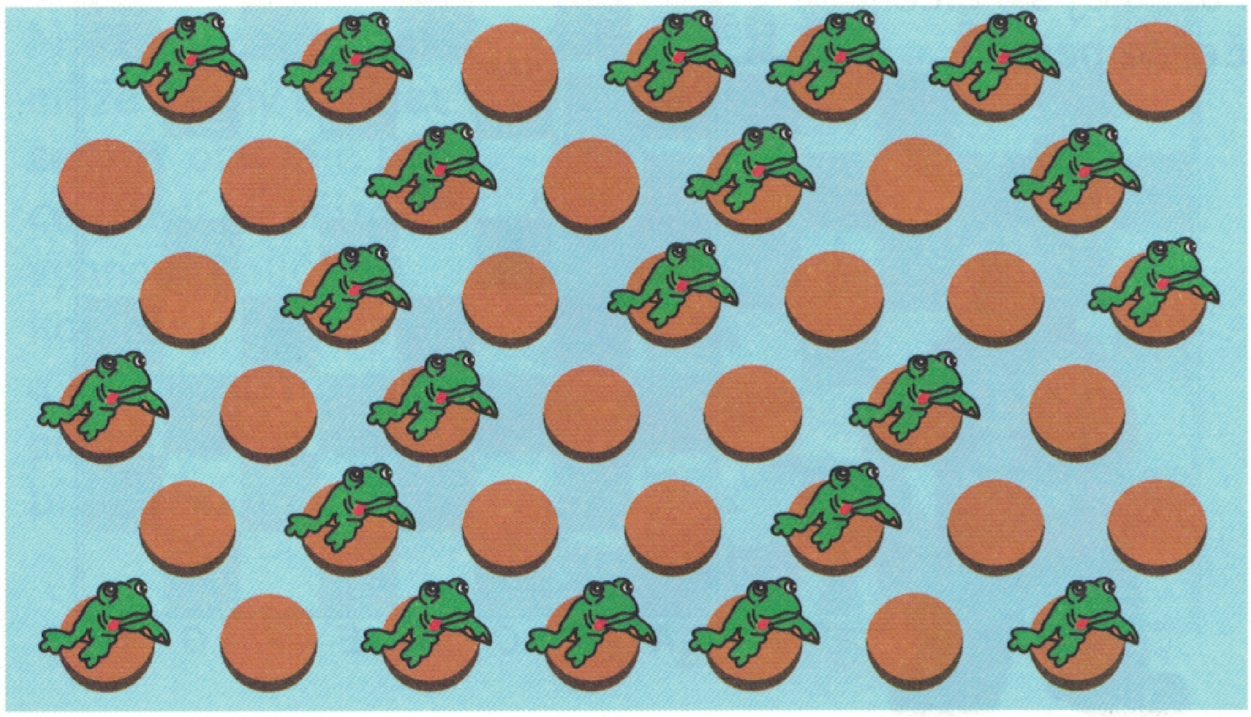




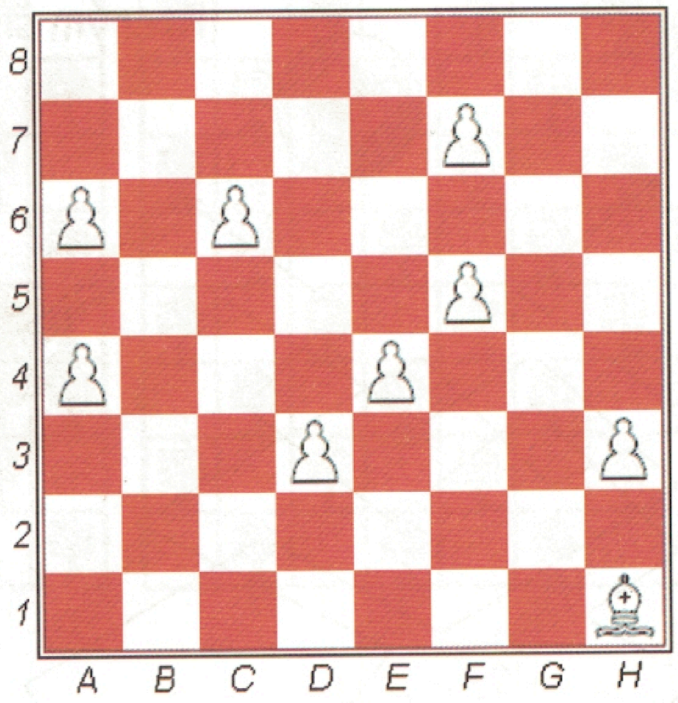
Kterým šípem zasáhl Mat terč ?



Pomoz Patovi a Matovi přeskákat po kamenech řeku.
Vyhni se žábám.



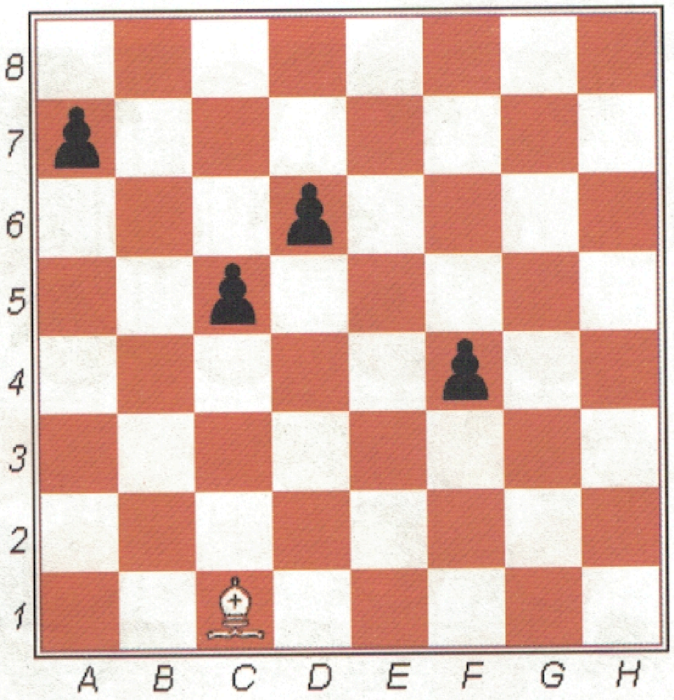
Projdi střelcem na pole a8.



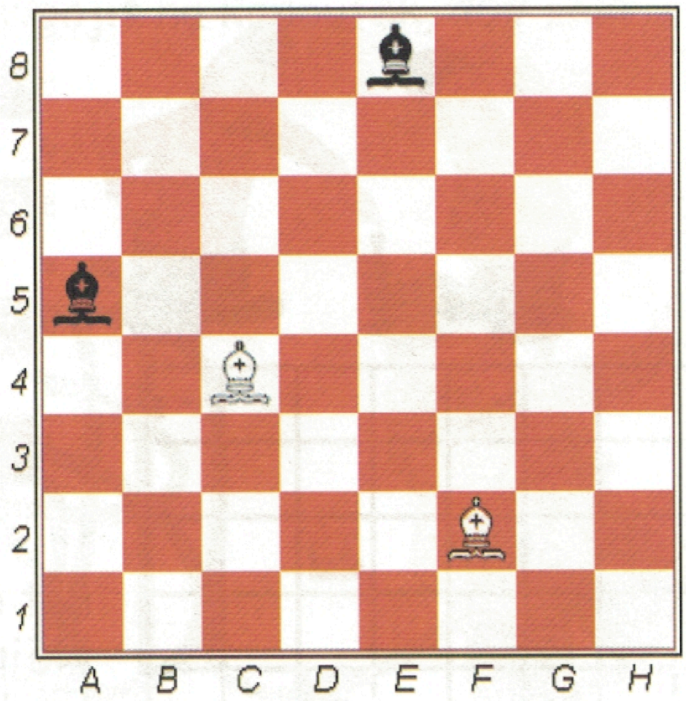
Odkud napadá střelec nejvíce políček ?

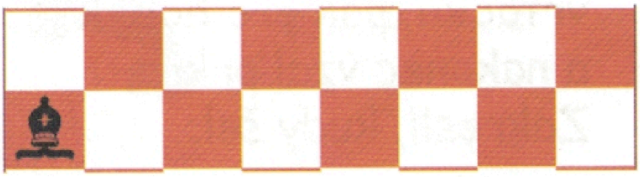
Odhadněte, který střelec může na více políček - ten, který chodí po bílých nebo ten, který chodí po černých ?

Posbírej střelcem černé pěšce.



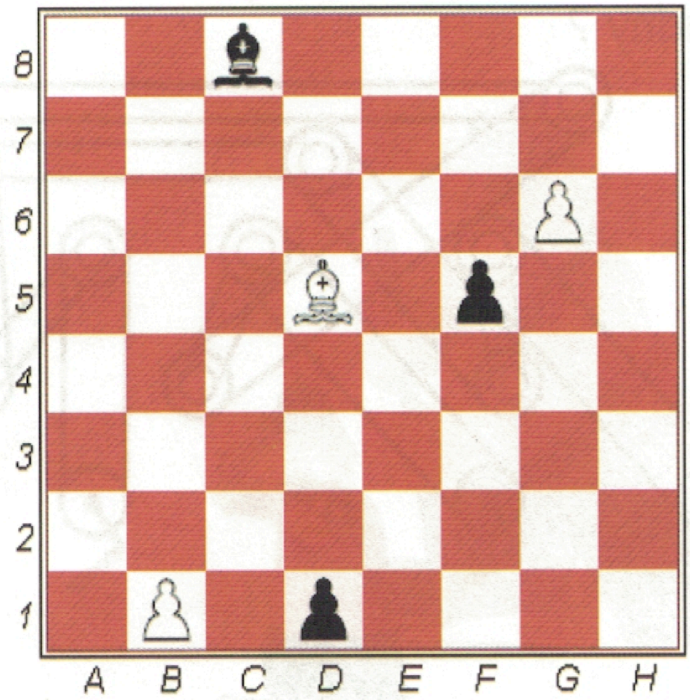
Vybarvi políčka, která napadají dva střelci.



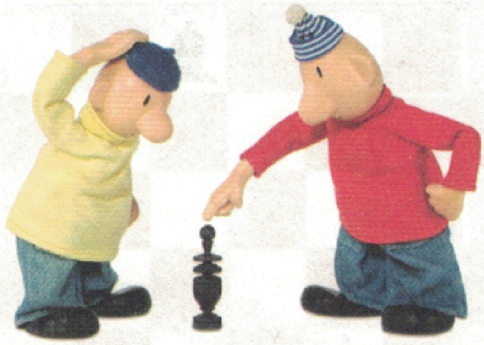


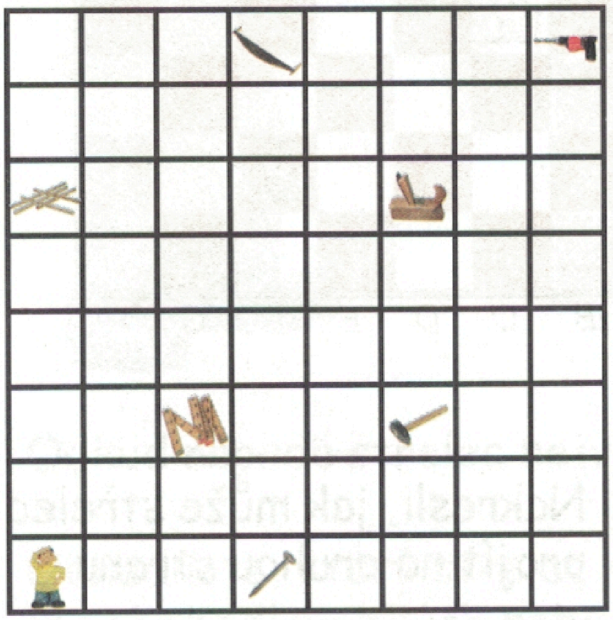
Nakresli, jak může střelec projít na druhou stranu.

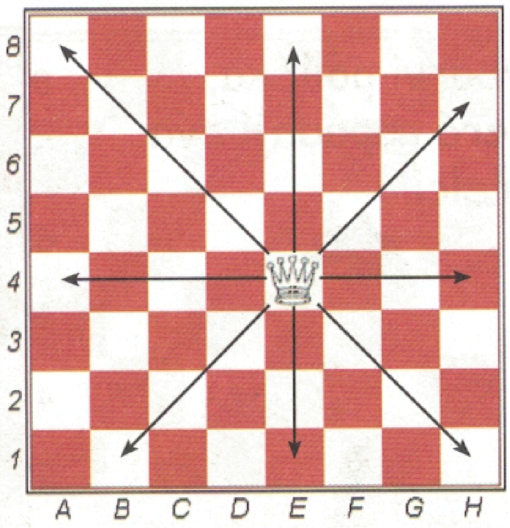
Nakresli cestu, jak může černý střelec sebrat oba bílé pěšce. Musí se přitom vyhnout políčkům, kde stojí černí pěšci, a nesmí zastavit na polích, která napadá bílý střelec.



5. Dáma

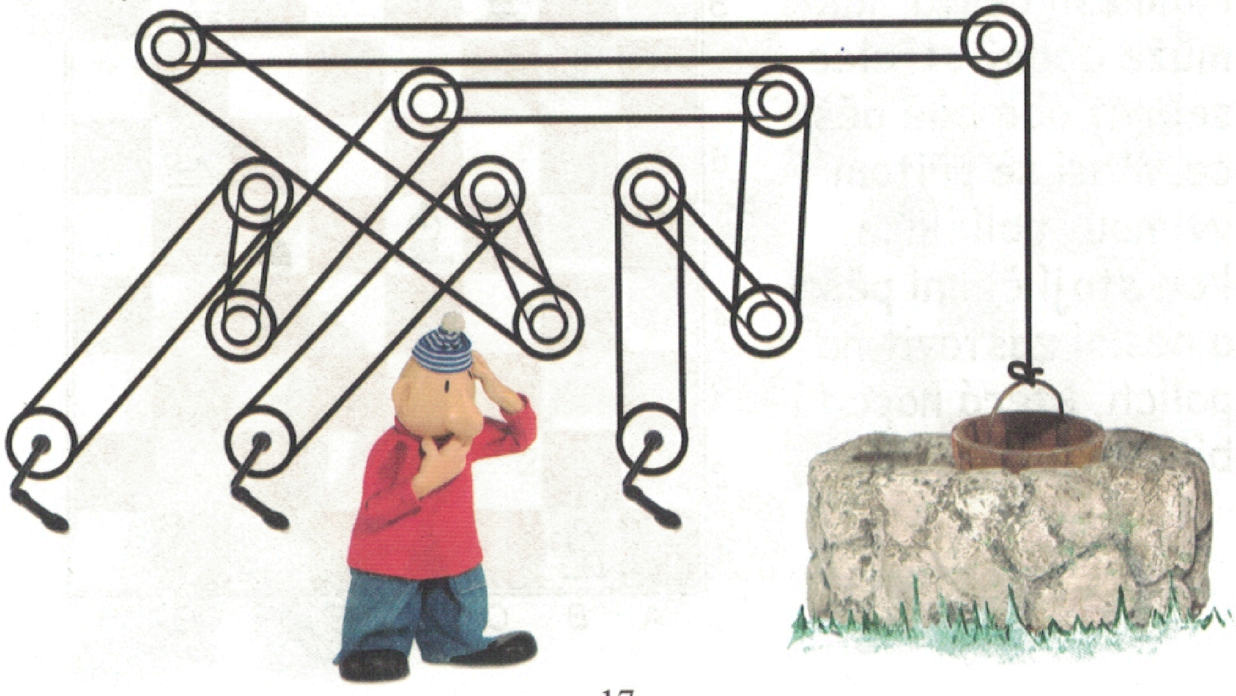




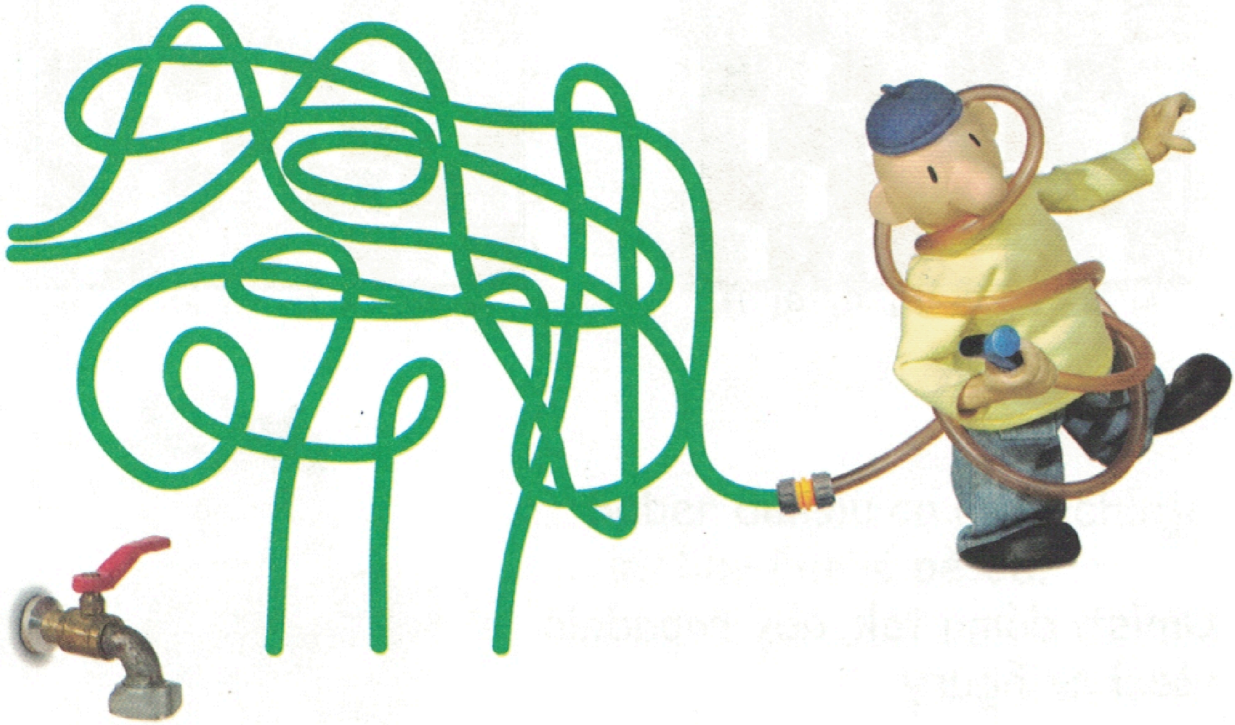


Pat chtěl udělat budku. Nejprve vzal metr, pak kladivo, pak hřebíky, potom šel pro pilu, pak pro vrtačku, pak pro hoblík a nakonec vzal prkna. Zakresli, kudy šel.

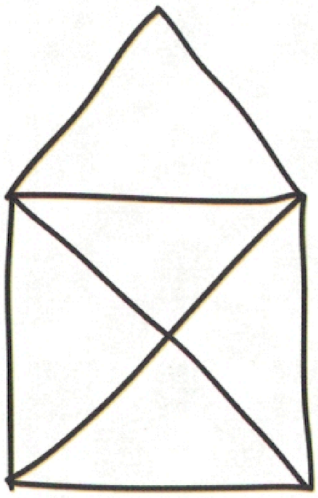
Kterou klikou musí Mat zatočit, aby vytáhl vědro ze studny ?

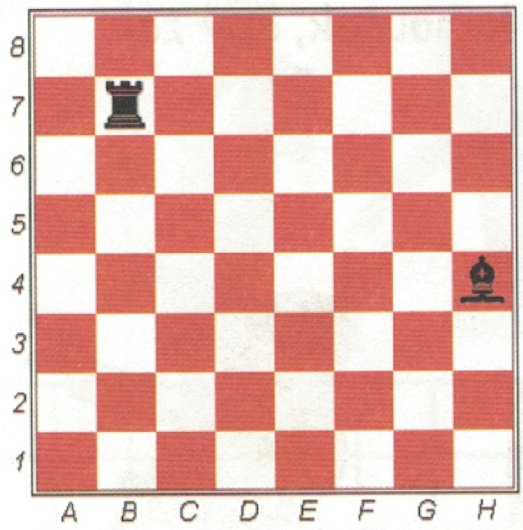


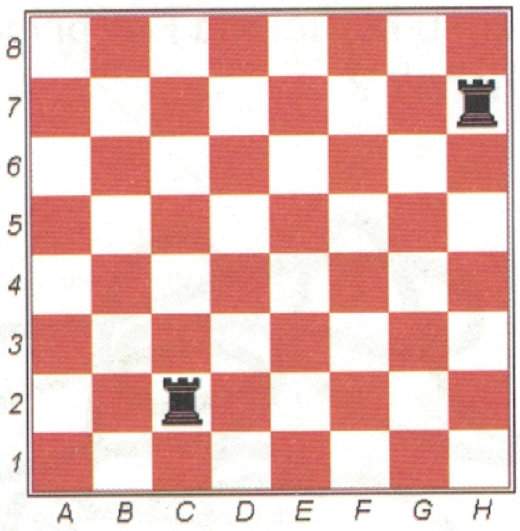
Kterou hadici má Pat připojit na kohoutek, aby zalil záhonek ?



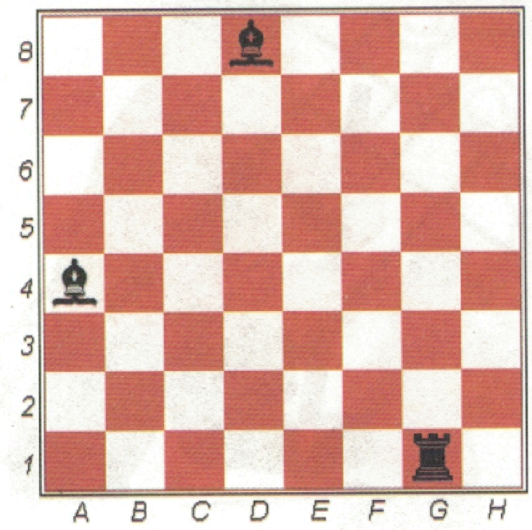
Pomoz Matovi nakreslit domeček jedním tahem.

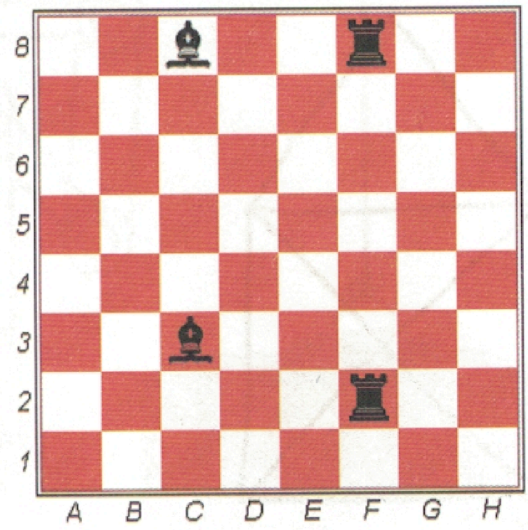


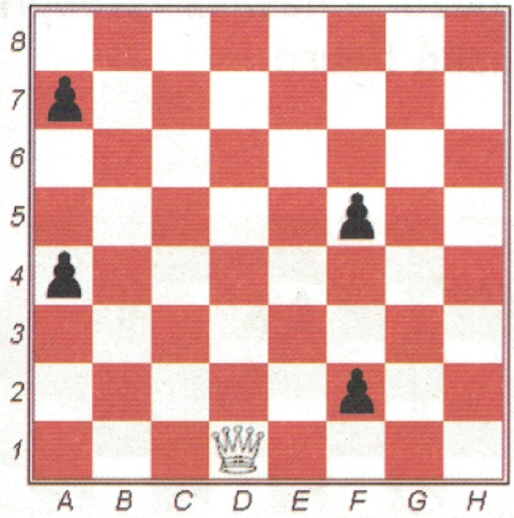


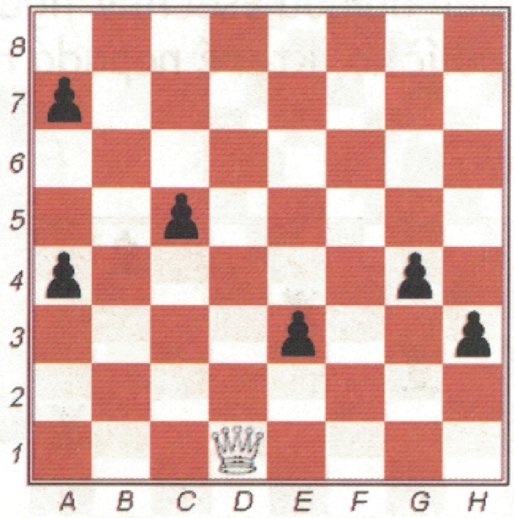


Umísti dámu tak, aby napadala všechny figury.

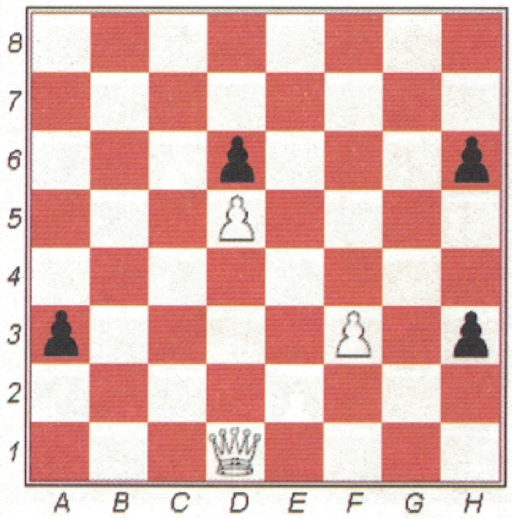


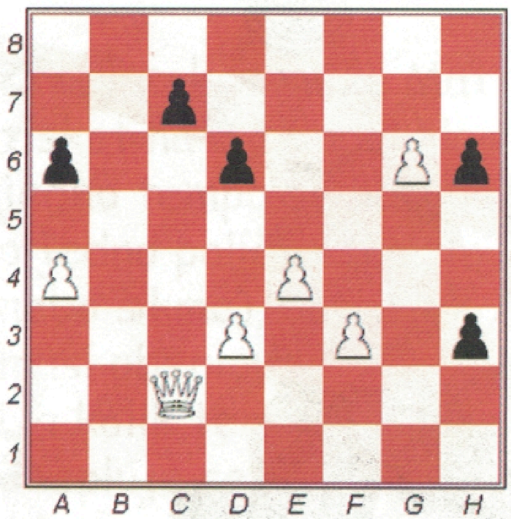




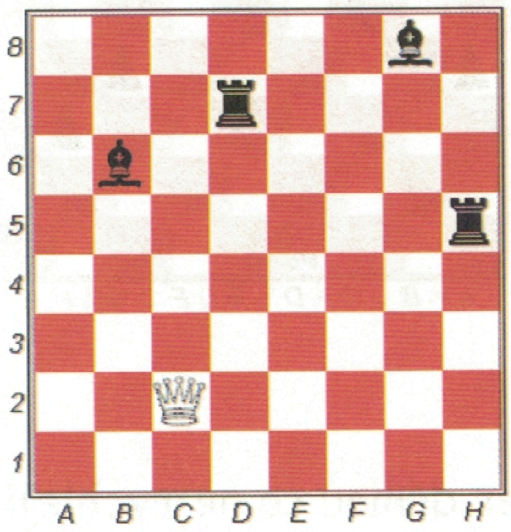


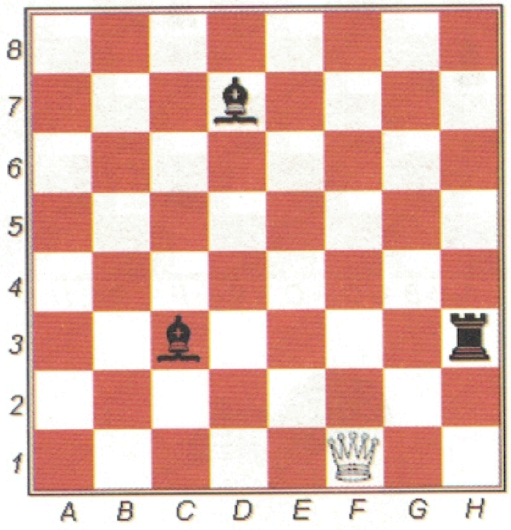
Seber dámou co nejrychleji všechny černé pěšce.





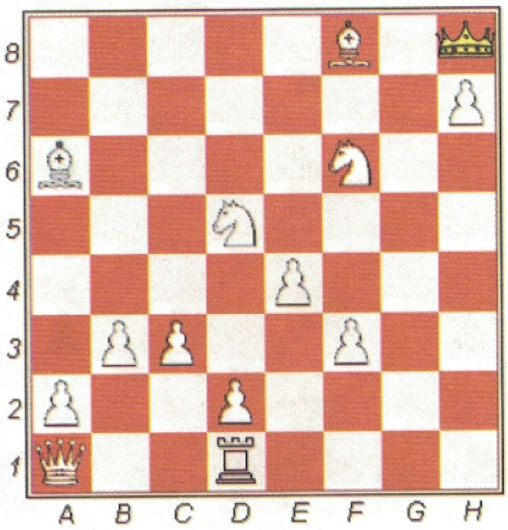
Seber dámou všechny figury, ale pozor - nesmíš vstoupit na políčko, které napadá nepřátelská figura.



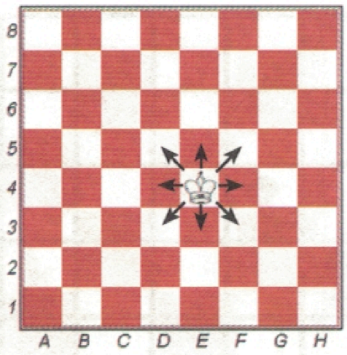


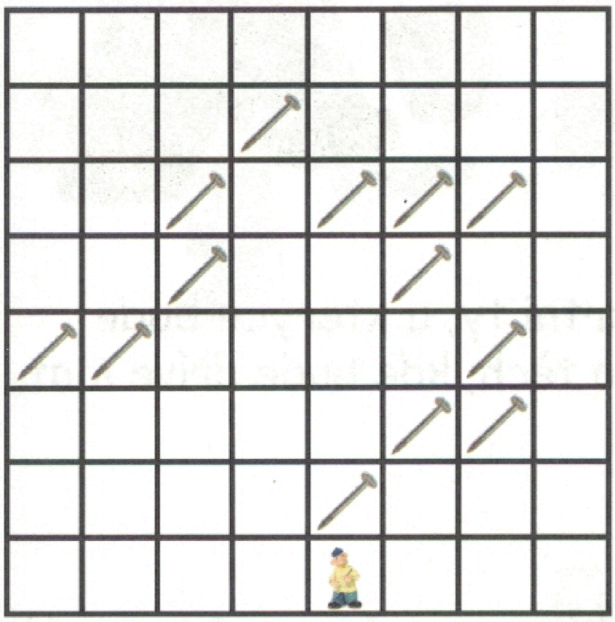
Odkud dáma napadá nejvíc políček - z centra, z kraje nebo z rohu ?

Pomoz dámě najít cestičku ke korunce.

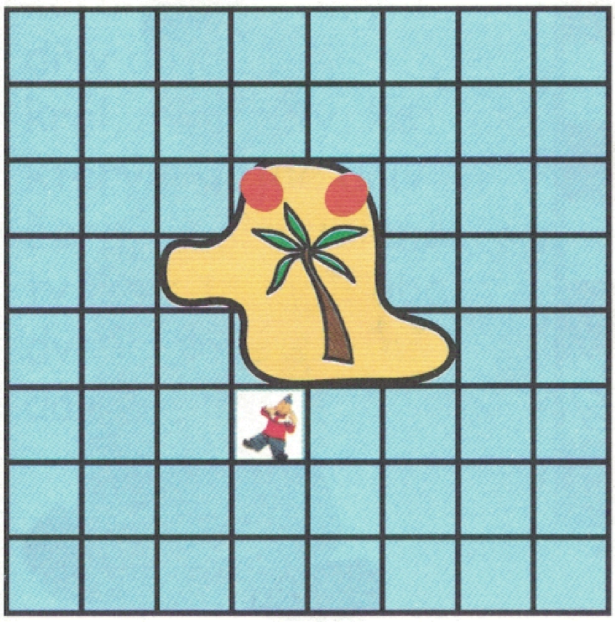


6. Král

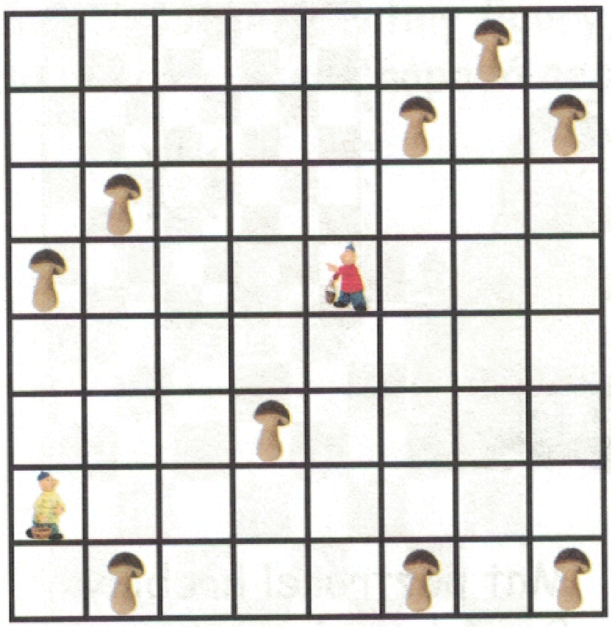




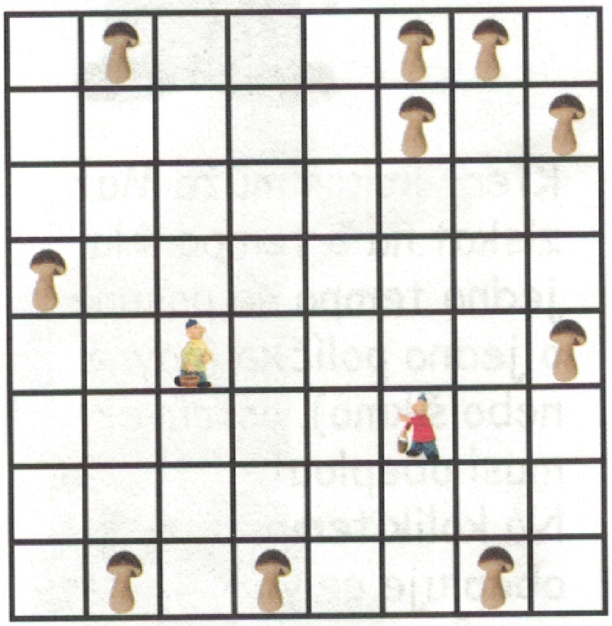
Mat poztrácel hřebíky. Pat šel za ním a sbíral je. Nakresli cestičku, kudy musí jít.



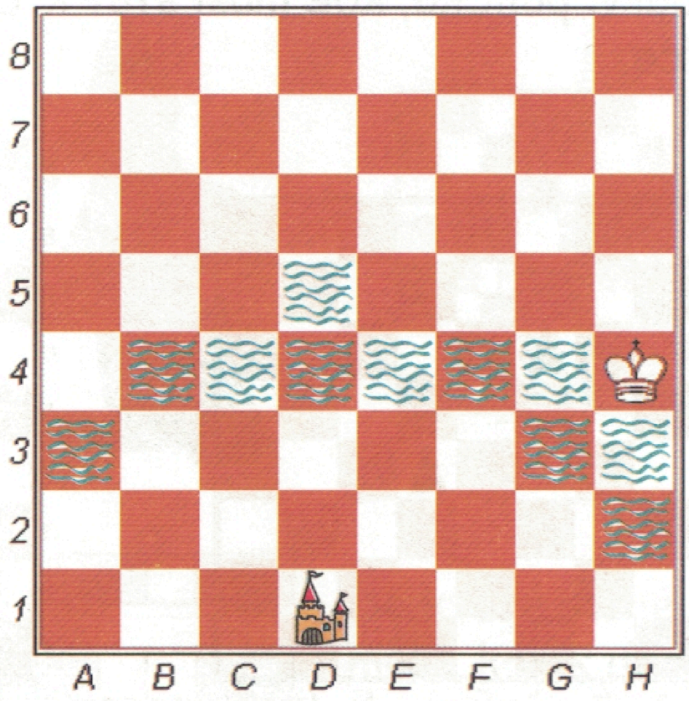
Který kokos může Mat získat na 3 tempa. Na jedno tempo se posune o jedno políčko (rovně nebo šikmo), ostrůvek musí obeplout. Na kolik temp obepluje celý ostrůvek ?



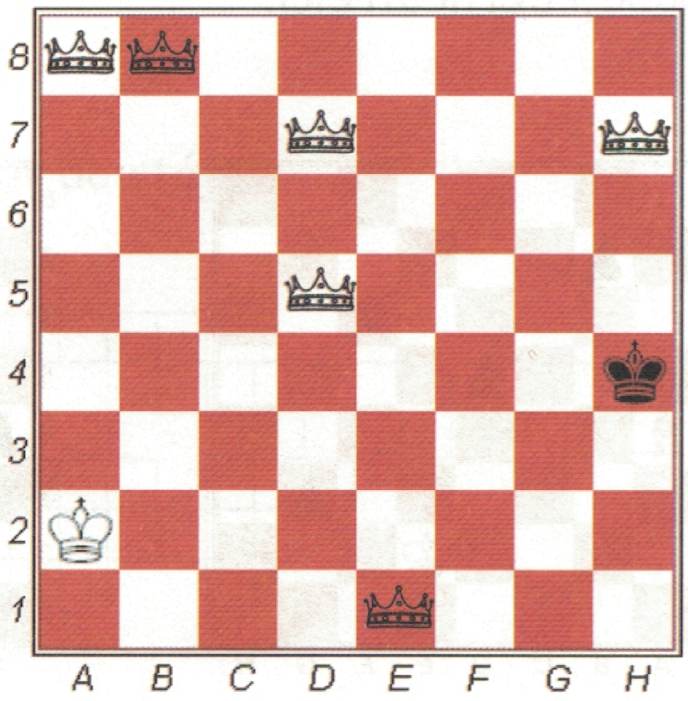
Pat a Mat šli na hříbky. přeškrtni ty, u kterých bude dříve Pat, udělej kolečko okolo těch, kde bude dříve Mat.



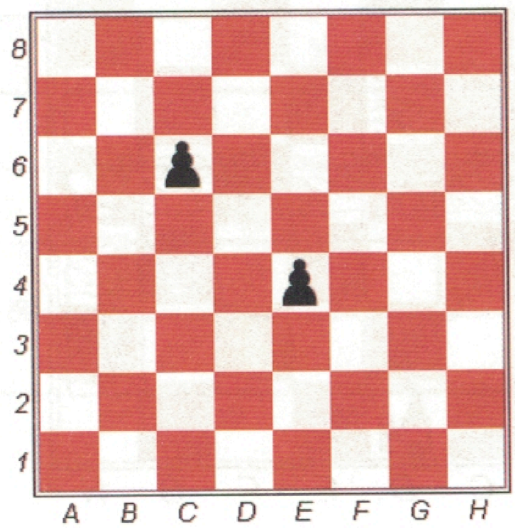
Jak se král dostane domů přes močál ?

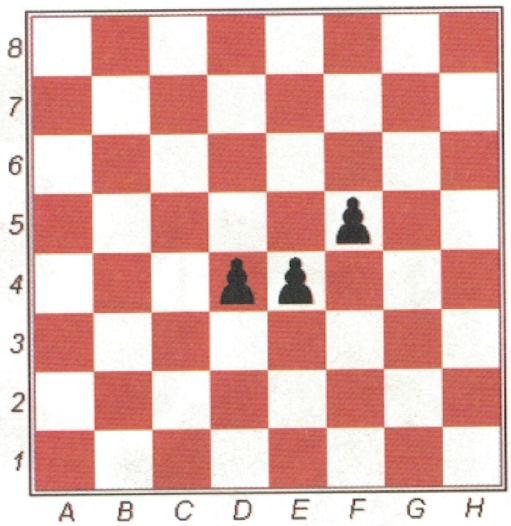


Vybarvi červeně koruny, ke kterým dřív dojde bílý král, modře ty, ke kterým dojde dřív černý král a zeleně ty, kam to mají oba dva králové stejně daleko.

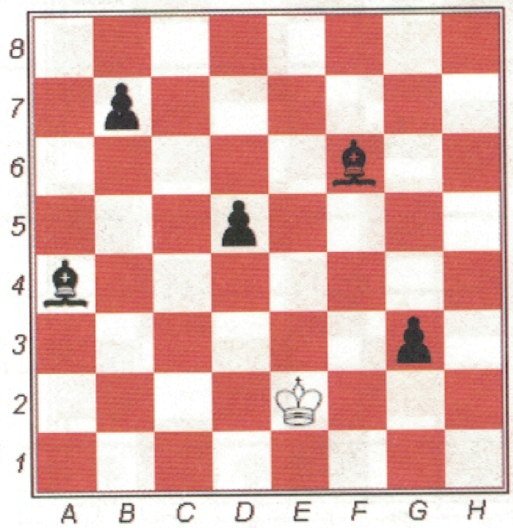


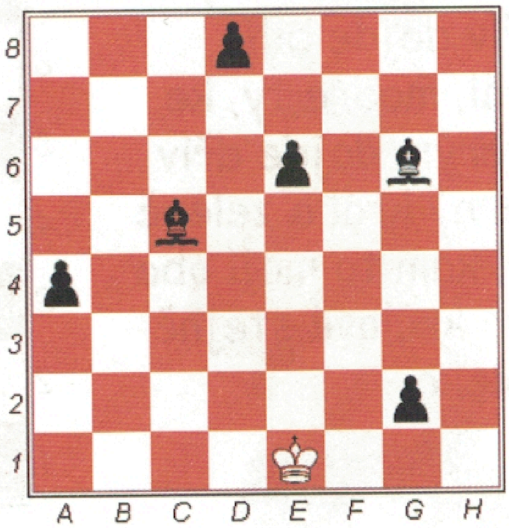
Vybarvi políčka, kde musí stát král, aby napadal všechny pěšce.



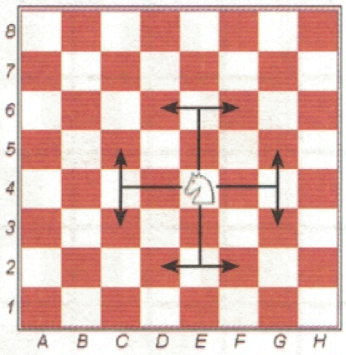


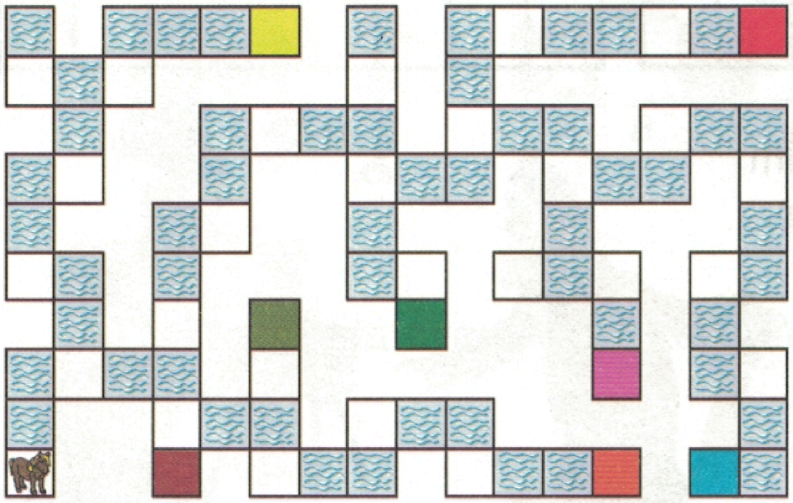
Nakresli cestičku, jak má král posbírat všechny černé pěšce. Ale pozor - musí se vyhnout políčkům, která napadají černí střelci.





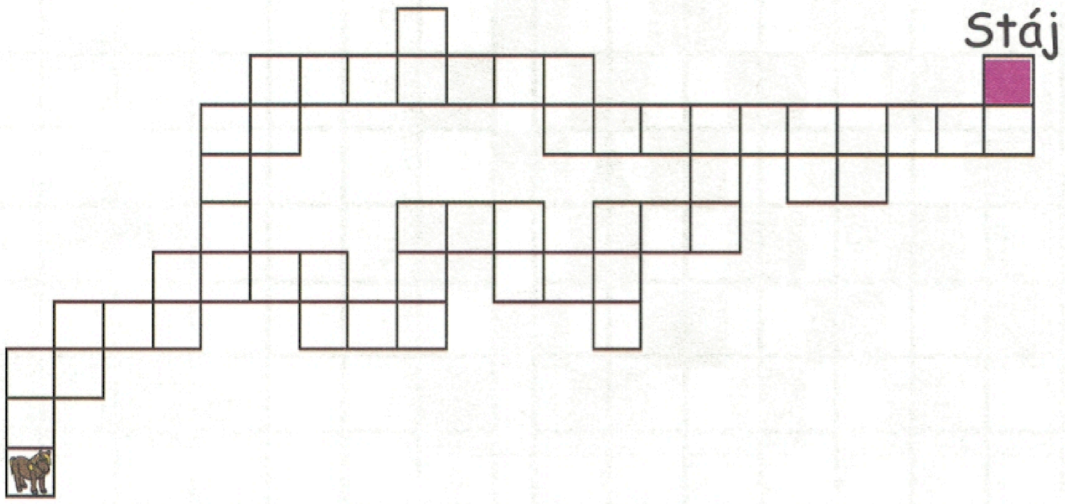
7. Jezdec

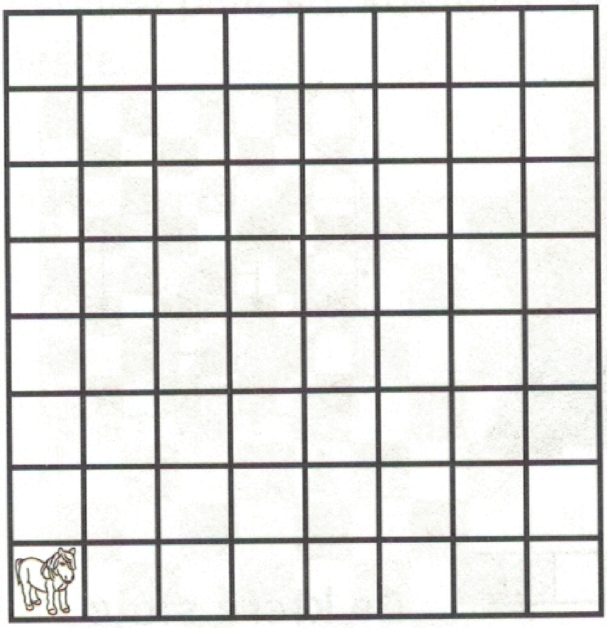


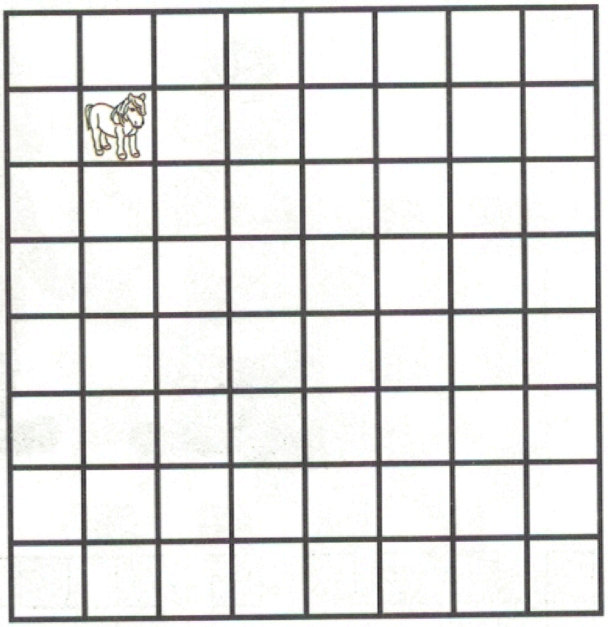


Do které stáje může koník doskákat ? Může jen na volná políčka a musí se vyhnout bažinám.

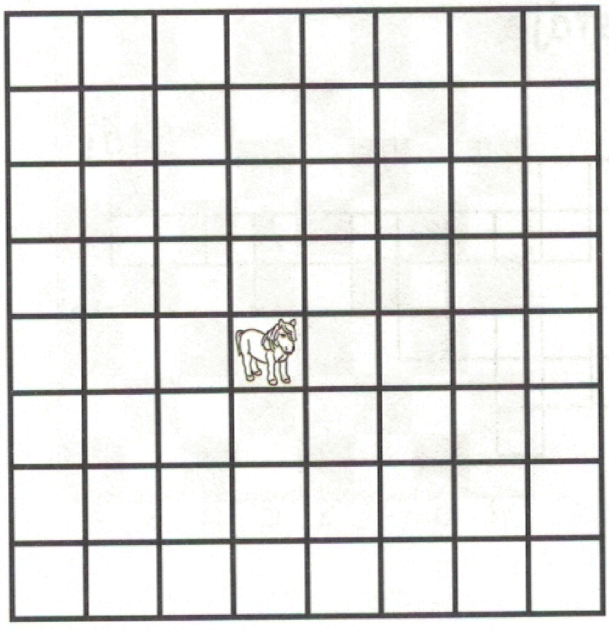
Pomoz koníkovi doskákat do stáje.



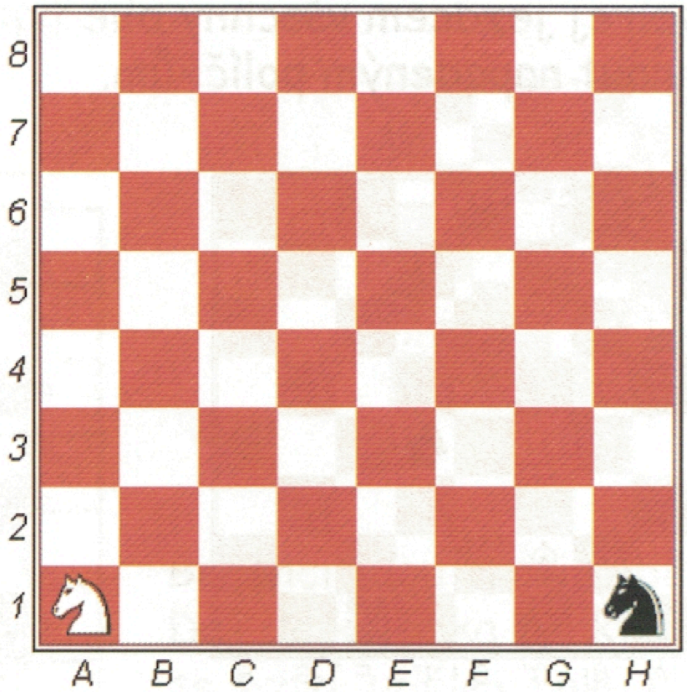


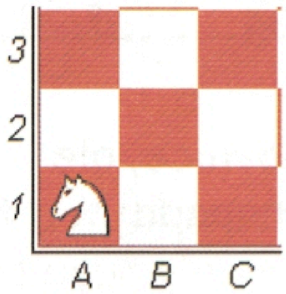


Pat a Mat dali koníkům mrkvičku, na všechna políčka, kam koník doskočí. Nakresli kolečka, kam mrkvičky dali. Vybarvi koníka, který jich dostal nejvíc.



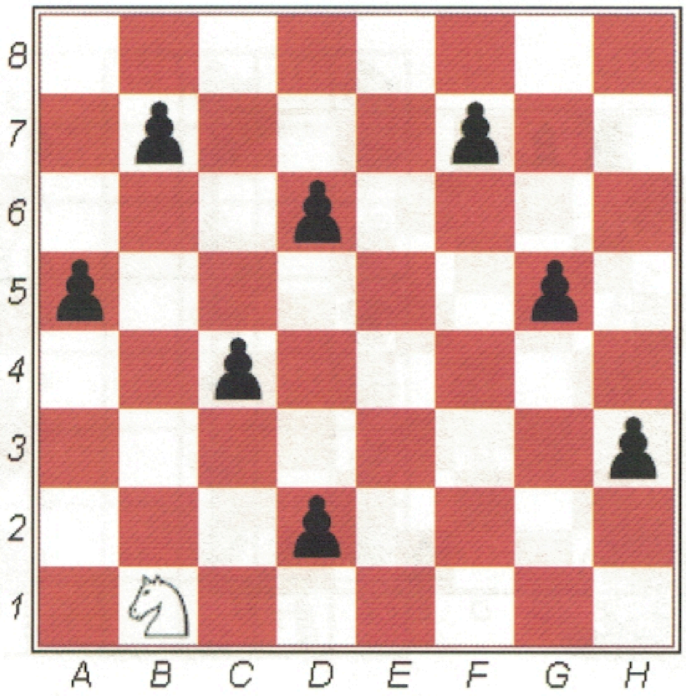
Doskákej bílým i černým jezdcem na políčko h8. Který bude rychlejší ?



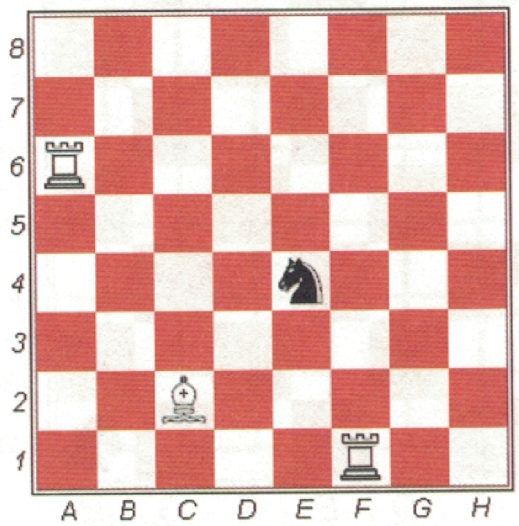


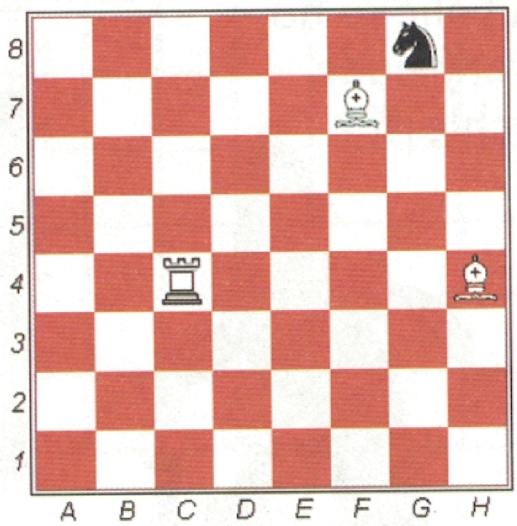
Na které políčko jezdec nikdy neskočí ?

Posbírej jezdcem všechny pěšce.

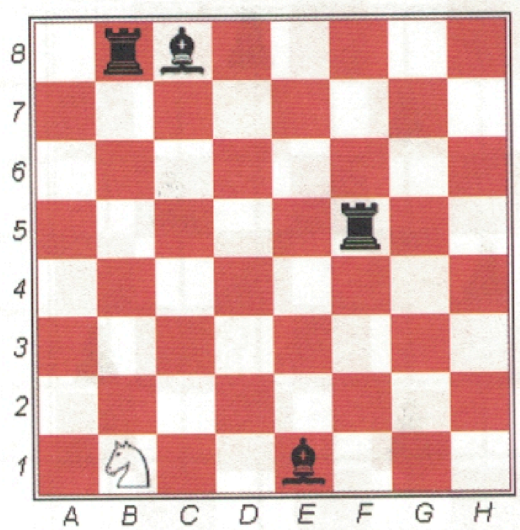


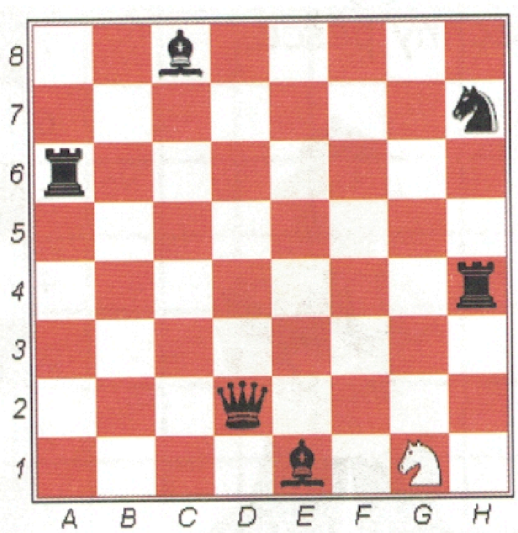
Posbírej jezdcem všechny bílé figury. Musíš se přitom vyhnout napadeným políčkům.



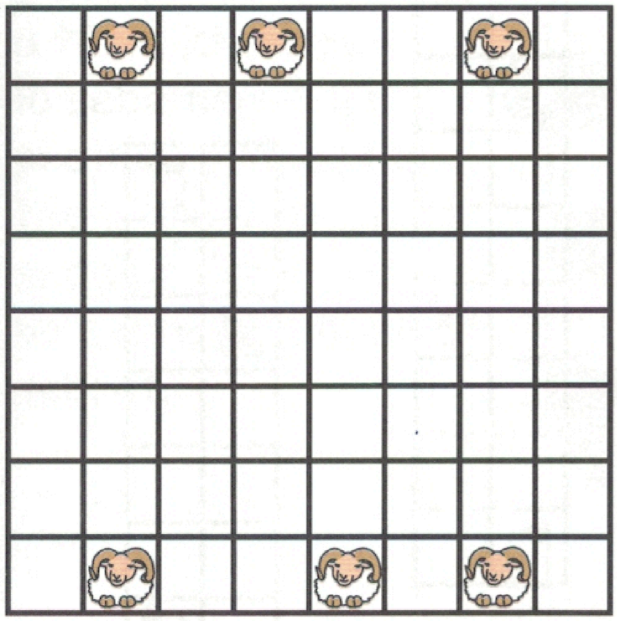


Proskákej jezdcem na druhou stranu šachovnice, ale pozor - musíš se vyhnout políčkům, která napadají soupeřovy figury.



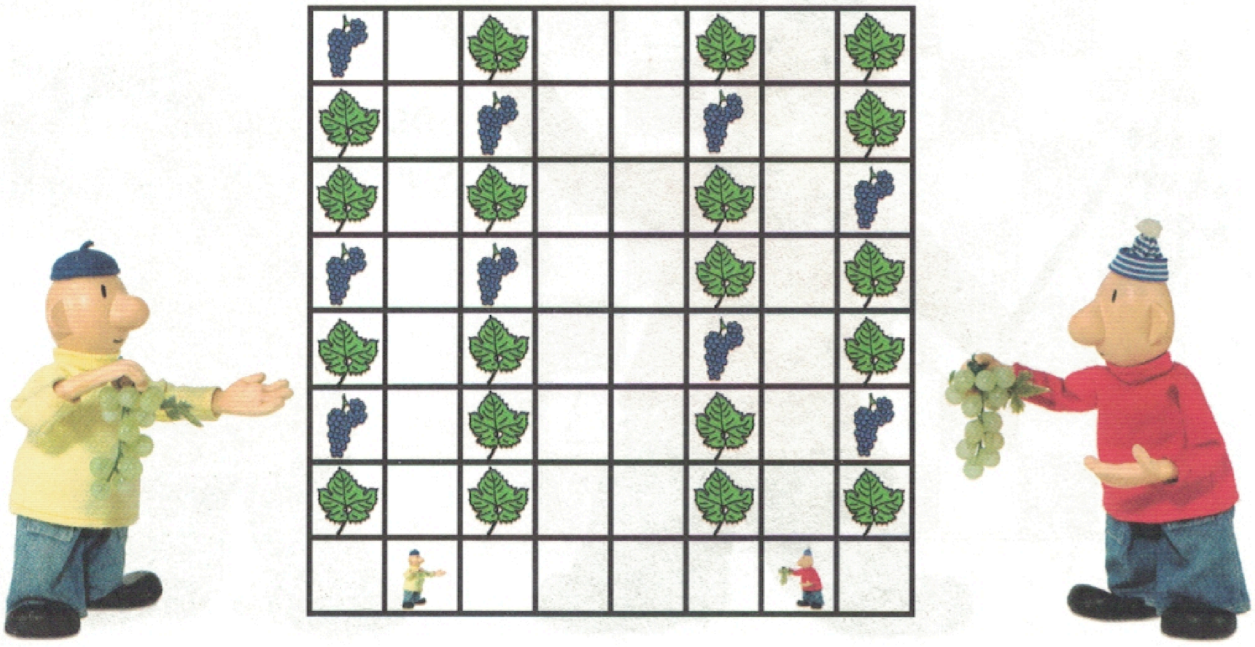


8. Pěšec

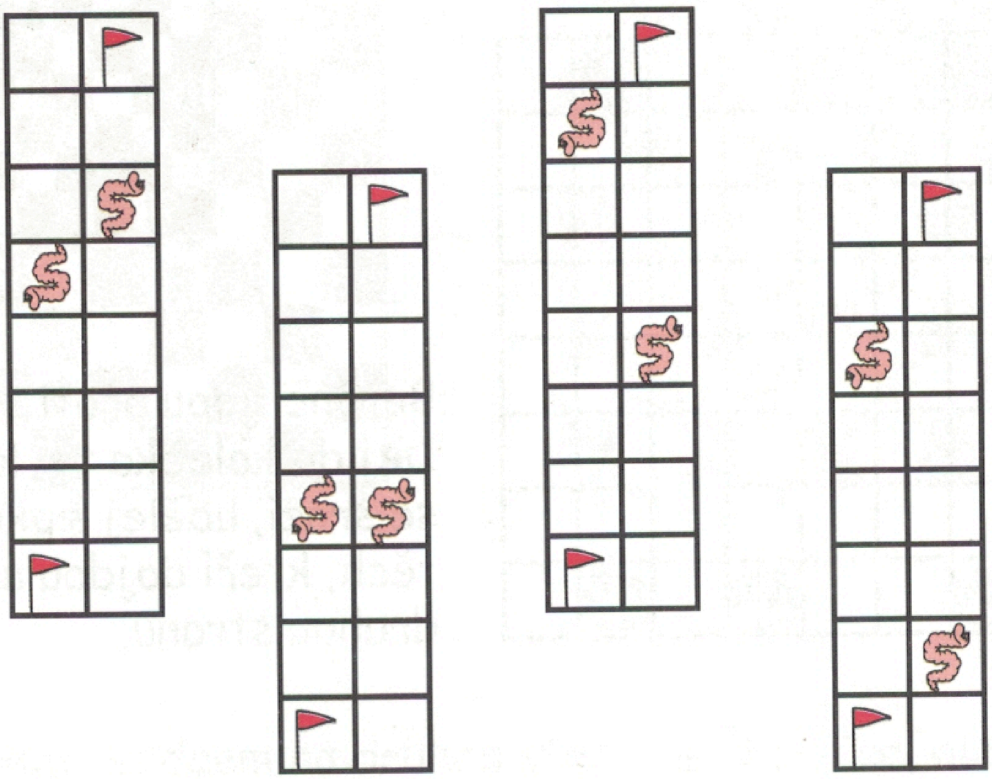


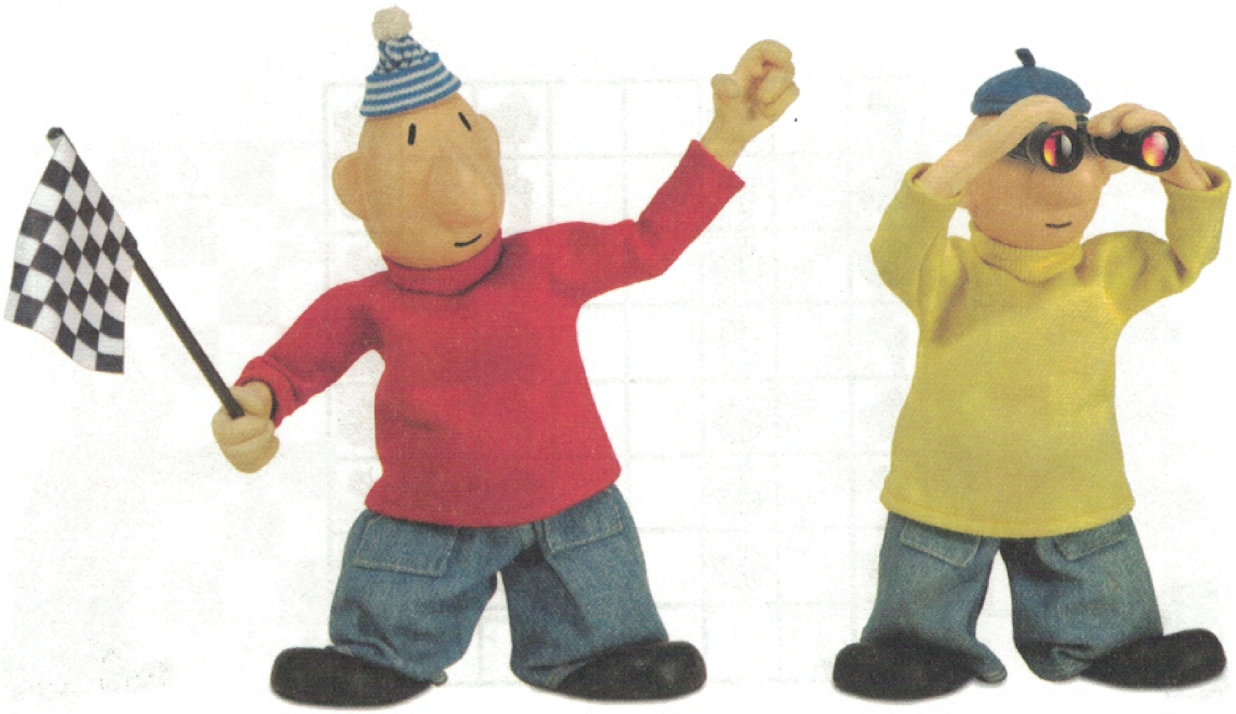
Beránci jdou proti sobě. Dej do kolečka ty, kteří se srazí, udělej šipku u těch, kteří dojdou až na druhou stranu.

Pat a Mat procházejí vinohrad. Který z nich může utrhnout více hroznů ?

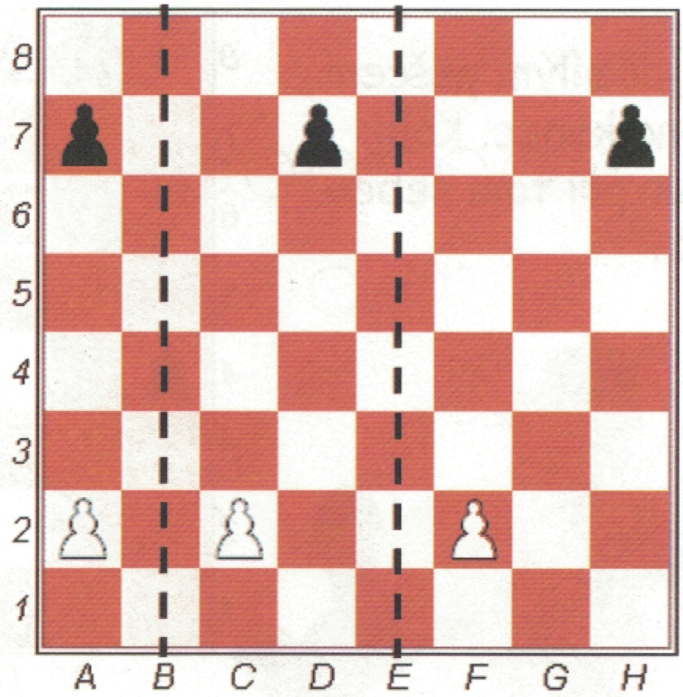


Pat a Mat pořádají závody žížal. Zakroužkuj tu, která se dostane rychleji na druhou stranu.



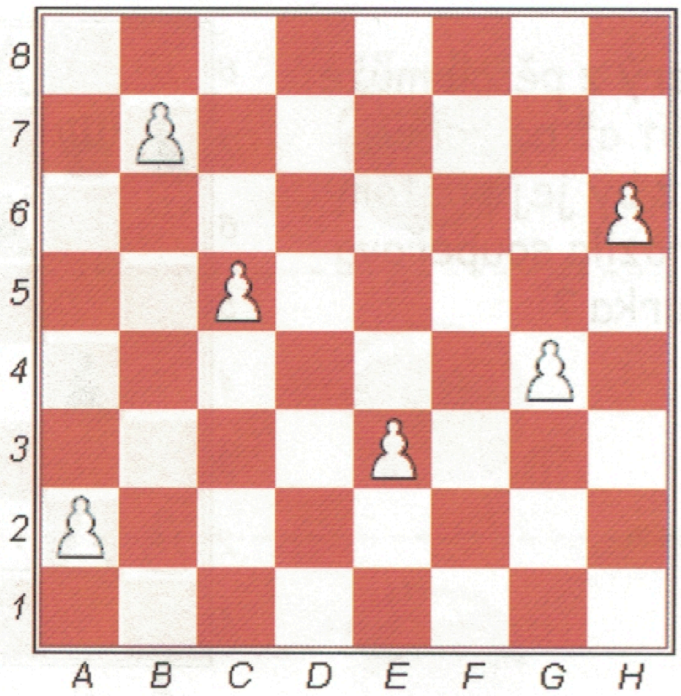


Udělej kolečko u pěšců, kteří se o sebe zarazí, šipku u těch, kteří okolo sebe nerušeně projdou a křížek u těch, kteří kolem sebe projdou, ale po cestě se mohou sebrat.

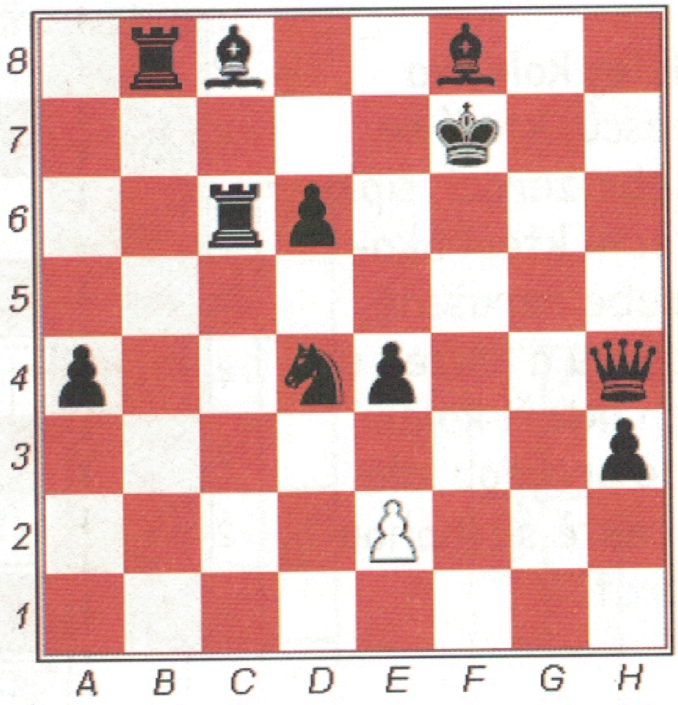


Na kolik tahů dojde pěšec ze základního postavení na konec ? Nezapomeň na možnost prvního tahu o dvě pole.

Napiš pořadí, v jakém pěšci dojdou na konec.
Dva pěšci mohou dojít současně - kteří ?

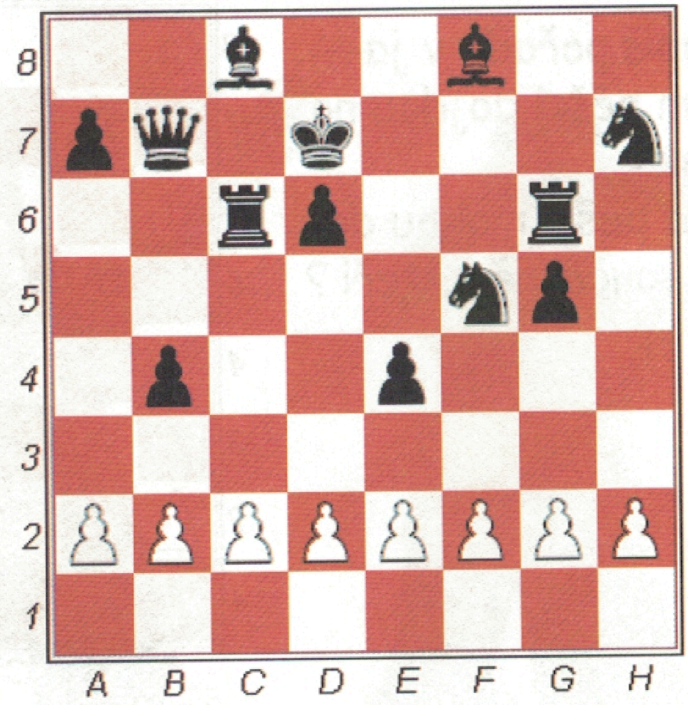


Dojdi bílým pěšcem až na konec. Kolik figur při tom sebereš ?



Kolik pěšců na jedné řadě potřebuješ k tomu, aby na druhou stranu neprošel soupeřův král ?

Který z pěšců může dojít až na konec, aniž by jej při tom ohrozila soupeřova figurka ?

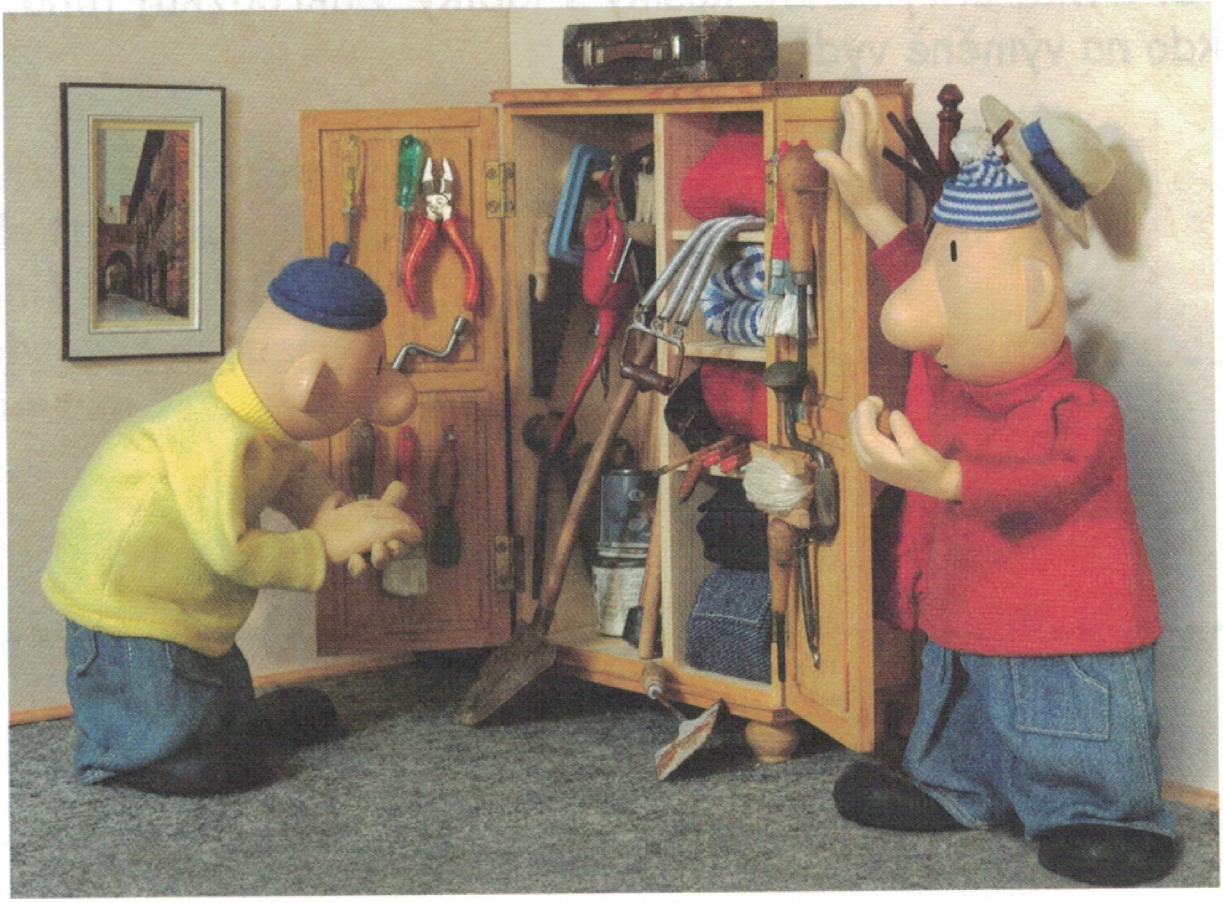


9. Síla figur

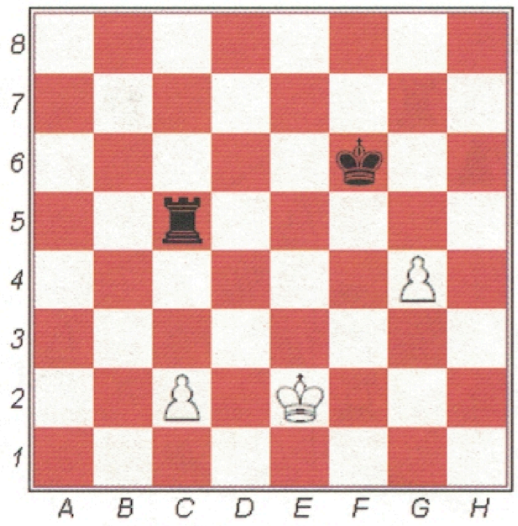
Dáma		9	○○○○○○○○○
Věž		5	○○○○○
Střelec		3	○○○
Jezdec		3	○○○
Pěšec		1	○

Pat a Mat si vyměňují košíky s jablky. Zakroužkuj toho, kdo na výměně vydělá.

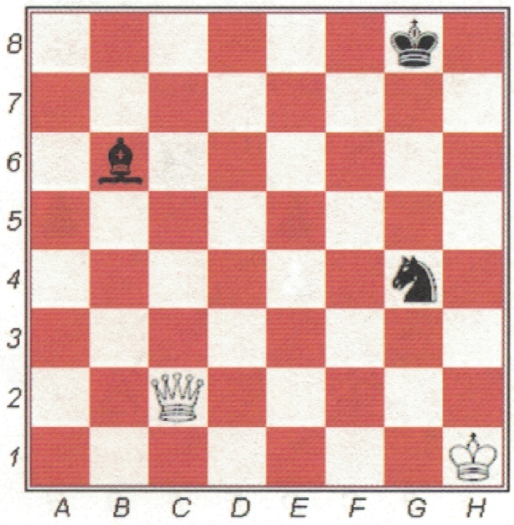
Dva skoro stejné obrázky - najdi, které 3 předměty chybí na dolním obrázku.



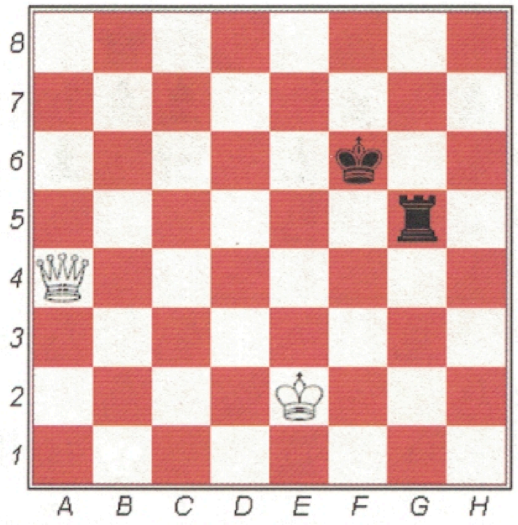
Spočítej bodovou hodnotu figur a zakroužkuj, kdo má v následujících pozicích převahu.



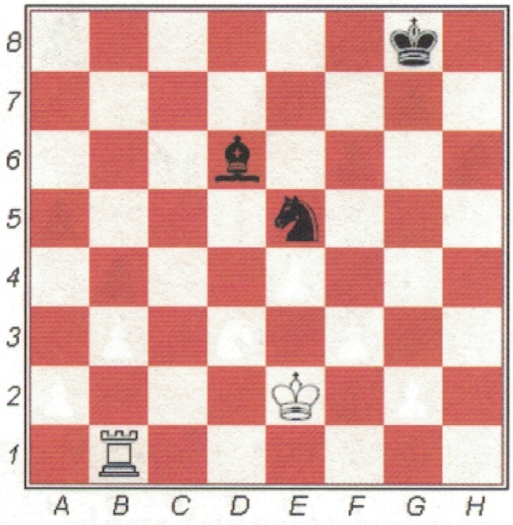
bílý - černý



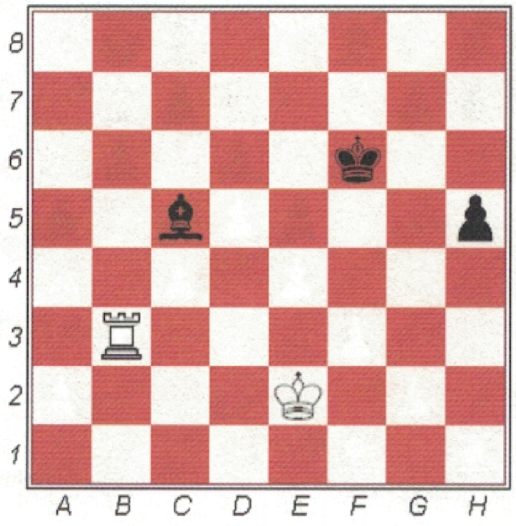
bílý - černý



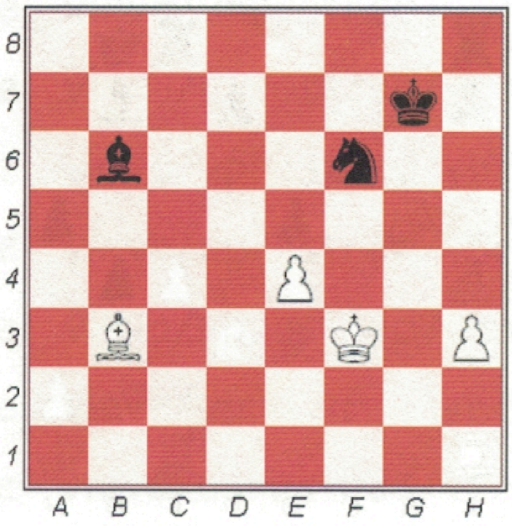
bílý - černý



bílý - černý

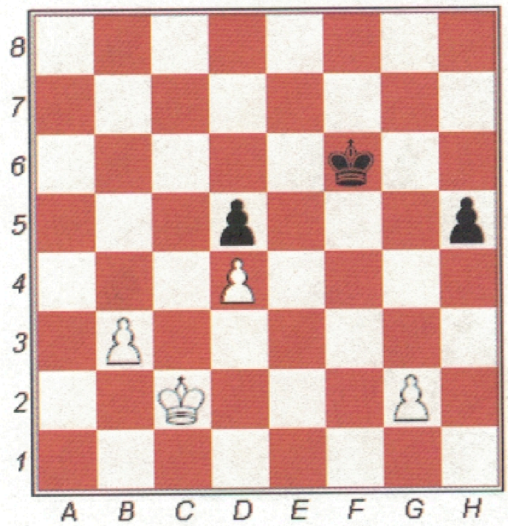


bílý - černý

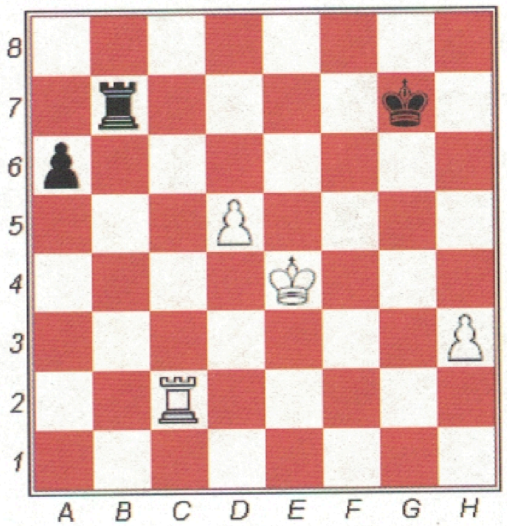


bílý - černý

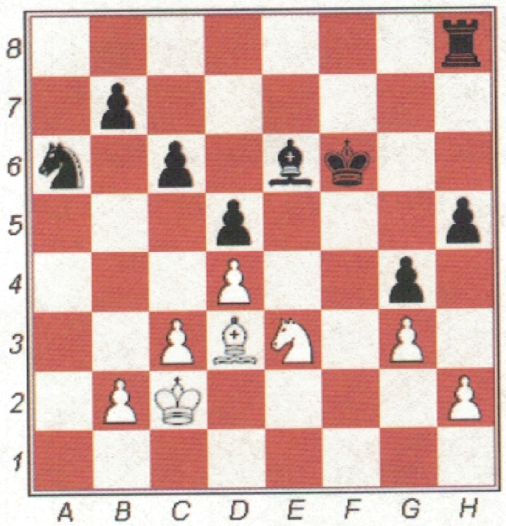
Podívej se, které armádě něco chybí a zakroužkuj, kdo má převahu.



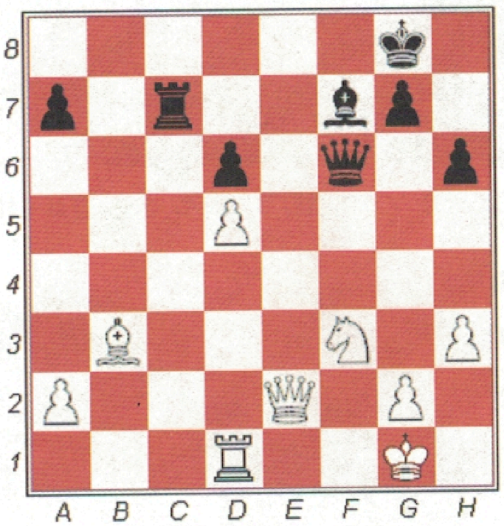
bílý - černý



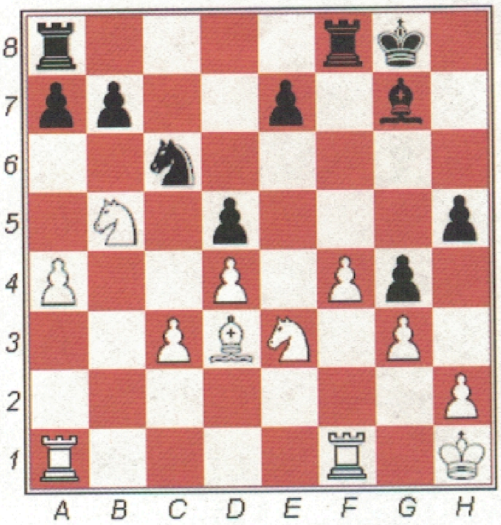
bílý - černý



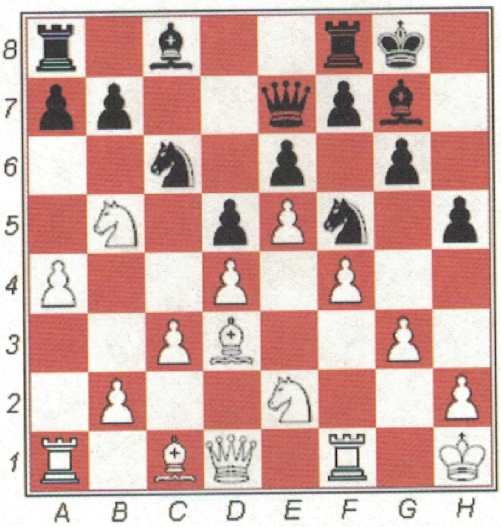
bílý - černý



bílý - černý

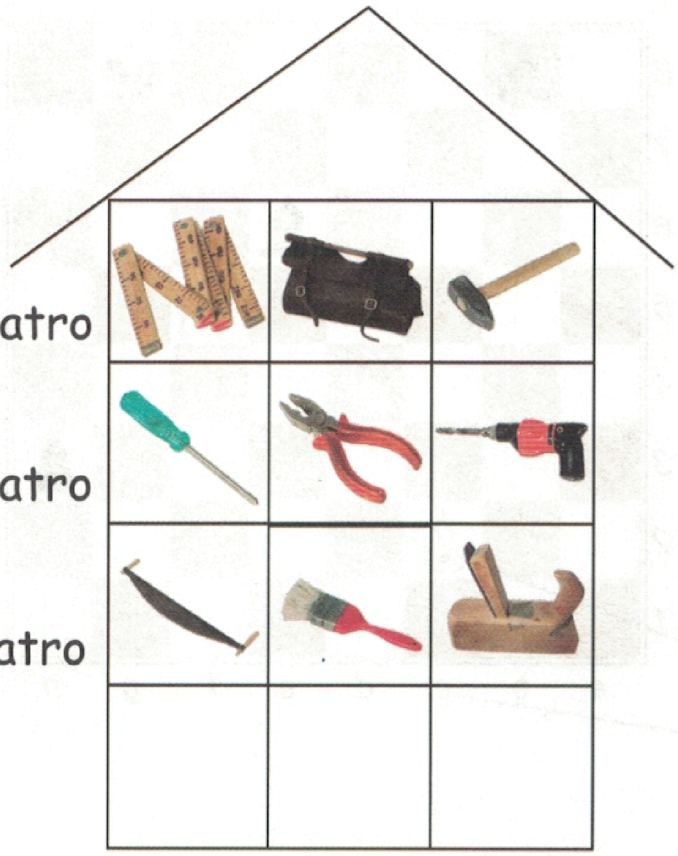


bílý - černý



bílý - černý

10. Šachová notace



Pat a Mat se dnes pustili do práce. Spoustu nářadí ale nechali poházeného po domě. Najdi, kde co zůstalo (zakrouž-kuj, co je správně).

Pilka	je v	1./2./3.	patře	vlevo/uprostřed/vpravo.
Kladivo	je v	1./2./3.	patře	vlevo/uprostřed/vpravo.
Šroubovák	je v	1./2./3.	patře	vlevo/uprostřed/vpravo.
Hoblík	je v	1./2./3.	patře	vlevo/uprostřed/vpravo.
Kleště	jsou v	1./2./3.	patře	vlevo/uprostřed/vpravo.
Metr	je v	1./2./3.	patře	vlevo/uprostřed/vpravo.
Štětec	je v	1./2./3.	patře	vlevo/uprostřed/vpravo.
Brašna	je v	1./2./3.	patře	vlevo/uprostřed/vpravo.
Vrtačka	je v	1./2./3.	patře	vlevo/uprostřed/vpravo.

Značky figur

K

D

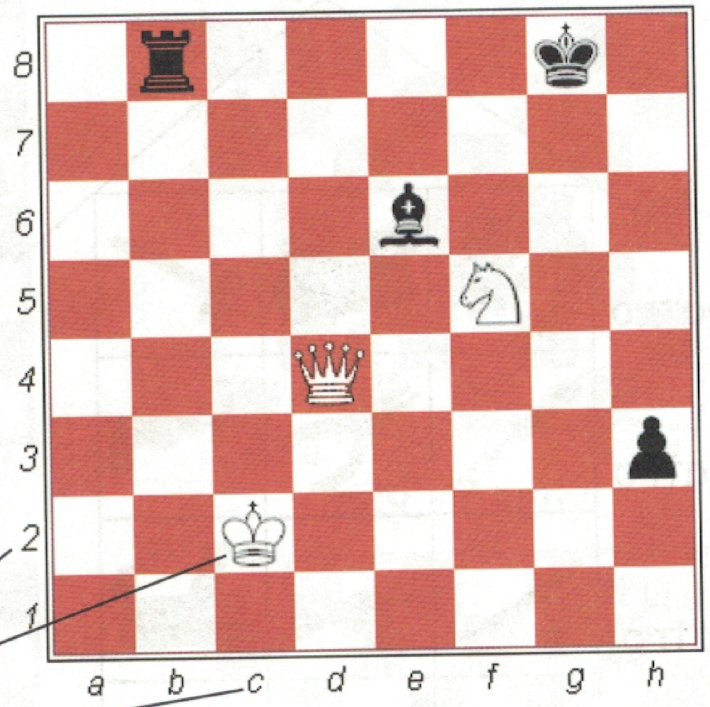
V

S

J

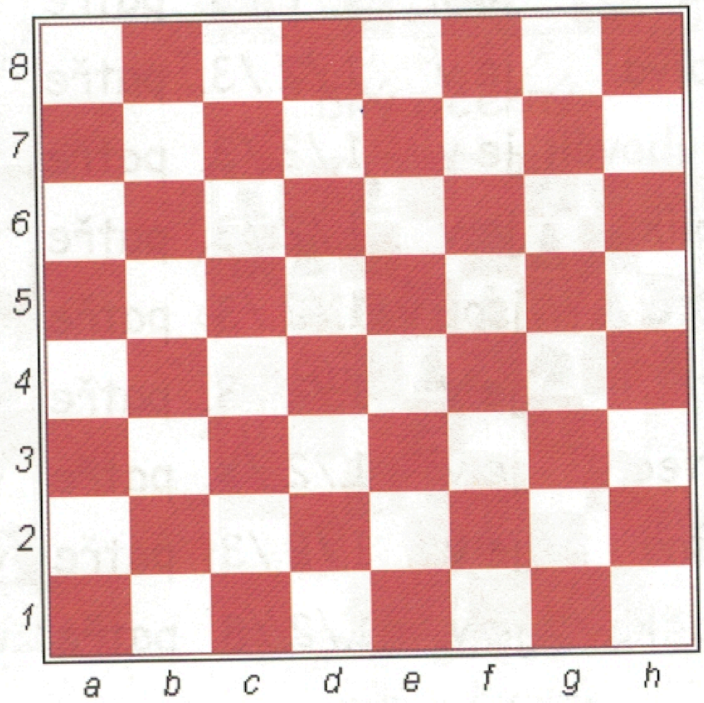
(p)

Zapiš pozici podle vzoru:



Bílý: K c 2,
Černý:

Zakresli pozici podle zápisu:

Bílý: Kc1, Vb3, Je5, ph4

Černý: Kf8, Dd6, Sf5, ph7